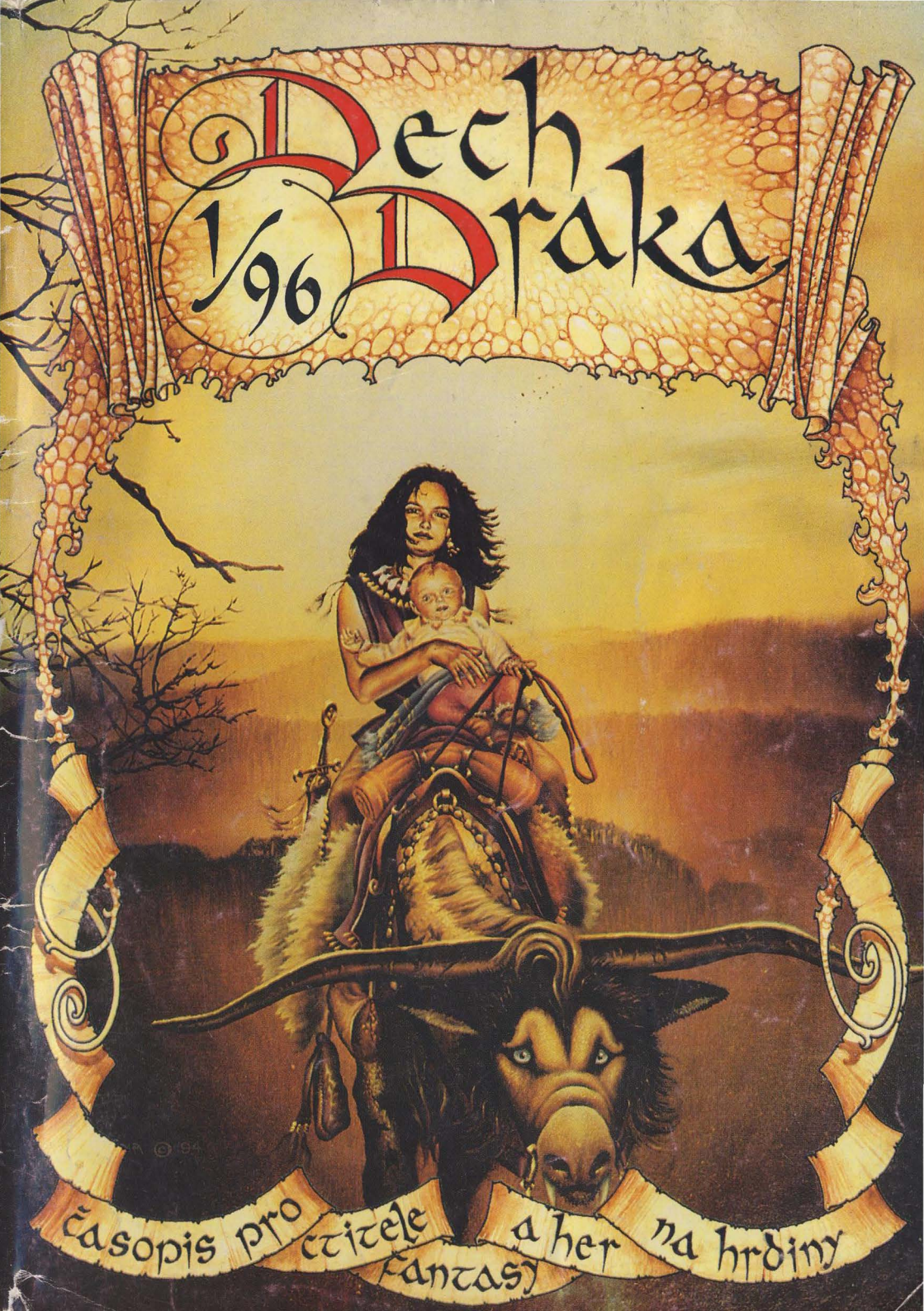
Dech Draka

1/96



časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička
Petr Vyhlídka
Zlaté květy kapradí 3
Jakub Šefčík
Rytíř, písek a stíny 14

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek
Slovanské bájesloví 23

Ze světa
Představujeme: Steve Jackson Games 29

Z domova
Gamecon '96 43
Corwinovy spisy 44
Avalcon 45
Parcon - Bohemiacon 46

Recenze
Ch. Stasheff: Čaroděj odpoutaný 31
J. Morressy: Trocha práce vznešeného druhu 32
J. Shackleton: Jdi a přines hlavu krále 33
D. Day: Tolkienův bestiář 34

Dračí doupě
Postup kouzelníka na vyšší úrovně 37
Lektvary duše 39

Různé
BattleTech 35
Výsledky soutěže 47
Dech draka nabízí 48

Přílohy
Na průzkum - jeskyně DrD
Příšeří
Dračí galerie

Vážení přátelé!

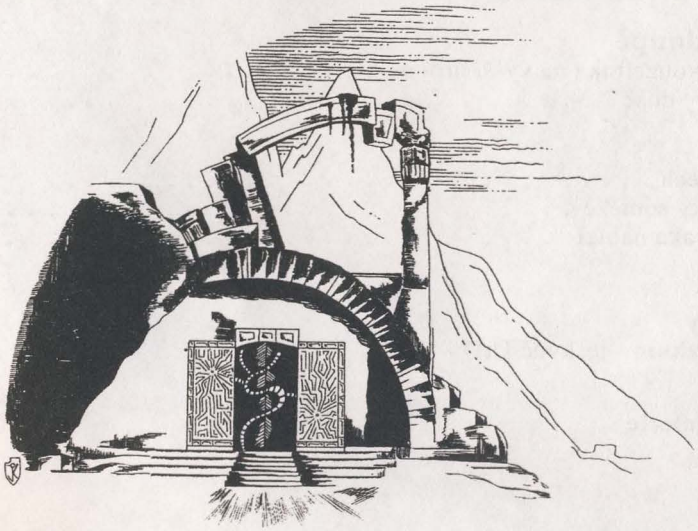
Do nového roku opět nově! Tohoto hesla se nám zatím daří držet. Letošní první číslo Dechu draka dostalo opět novou obálku (už konečně celobarevnou) a vnitřek taky dosáhl nemalých změn. Ty, kteří čtou časopis od konce, bych chtěl uklidnit, nesnížili jsme počet stran, ale změnili jsme číslování - jeskyně a ostatní přílohy jsou nyní číslovány samostatně. Do příloh jsme také přesunuli Příšeří, abychom ulehčili práci Pánům Jeskyně - nyní už si budou moct z časopisu vytáhnout všechny informace, které by se obyčejným smrtelníkům neměly dostat do rukou. Ale ani ostatní nepřijdou zkrátka.

V tomto čísle začíná nový cyklus mytologie - tentokrát nám nejbližší, slovanské. Také bychom vás chtěli seznamovat s největšími světovými firmami, které se zabývají produkcí RPG - dnes je to Steve Jackson Games, tvůrce GURPSu. Nechybí samozřejmě nové povídky, recenze a nezbytné pozvánky na Cony, které se letos budou konat snad ve všech koutech naší vlasti (*Snad už taky nechystáte vlastní Con?* ...). V Dračí galerii naleznete novou porci obrázků našich kreslířů atd.atd. ...

Snad se vám Dech draka bude líbit a zůstanete nám i v novém roce věrní.

Dobrou zábavu!

Sansom



Zlaté květy kapradí

Petr Vyhlídka

Měsíc na obloze připomínal divadelní reflektor a jeho svit dodával scéně tu správnou atmosféru. Bylo v něm víc, než jen odražené sluneční záření. Mírný vítr ochlazoval už tak mrazivý vzduch a někde v dálce rachotila kola vlaku. Vyli psi.

Obloha byla nezvykle čistá. Blížila se půlnoc a až na nenapravitelné flamendry většina lidí spala, nebo se k něčemu podobnému chystala. Národ se vrátil z pláží a skomíral. Ultrafialové paprsky vykonaly své.

Na bledé tváři jednoho z trojice nočních poutníků bylo patrno, že si vzal rady lékařů k srdci a zbytečně se slunečním paprskům nevystavoval. Jeho společníci se vedle něj propadali do tmy. Všichni beze slova kráčeli po nízkém pahorku, jemuž se v polozapomenutém názvosloví kraje říkalo Dračí hora. Ve středověku tu bývalo popraviště a bledý muž to při večerním hovoru neopomněl několikrát zdůraznit. Snad proto se ženská třetina skupiny lekala každého stínu. V měsíčním světle jich bylo dost.

Na svahu, odvráceném od města, se tmavší a vyšší muž zastavil.

"Tak platí?" obrátil se ke svým společníkům. Dívka přikývla.

"Když si to nechcete rozmyslet," řekl jsem. "Tak platí."

Rozmyslet si to určitě nechtěl. Vím, jak uzavírat sázky. A ve Vondrově případě to nebyl žádný psychologický problém. Dvě deci burgundského ho zahnaly do obranné linie. Vondra nebyl alkoholu velkým protivníkem. Ztratil ostýchavost a vmísil se do našeho hovoru, což jako stará barová známost mohl. Ale on se zpočátku každou druhou větou omlouval, což dokáže každému přiotrávit náladu. A tak jsme na sebe s Evou mrkli a pustili se do něj.

Existuje několik témat rozhovoru, jímž dokonale zlikvidujete spolustolovníky. Kupříkladu teorií relativity - stačí ovládat základní vztahy a názvosloví. Pravděpodobnost, že narazíte na někoho, kdo se skutečně vyzná ve fyzice, je mizivá. A ve světě zaplněném senzibily, léčiteli a ufology je ještě lepší konverzovat o magii. Mám na kouzla a čaroděje poměrně ucelený názor, ale nikomu ho nesvěřuji. Nemá to smysl. Mnohem lepší je zastávat právě opačný názor. Na rozdíl od kvantové fyziky nebo fullerenové chemie si totiž mnoho lidí myslí, že má o magii co říci.

Vondra byl tedy nucen vyslechnout naše mínění o čarodějnictví. S pootevřenými ústy se zúčastnil naší předstírané hádky a potom se dostavil výsledek. Jenže úplně jiný, než jsme předpokládali. Přestal se omlouvat a absolutně nás převálcoval.

Magie totiž byla jeho koníček. A opravdu jí rozuměl, nemyslím tím, že si hrál na velikého zasvěcence nebo ještě většího inkvizitora. V základní rovině

je totiž magie způsobem poznání světa a Vondra znal to, co k barovému rozhovoru potřeboval vědět. Cítil jsem, že musím obrátit skóre v náš prospěch, aby Eva neměla důvod si ze mě několik dnů utahovat. Objednal jsem mu tedy, přes nepříliš důrazné protesty, další dvě deci vína a začal lovit v jeho slovech. Hledal jsem něco, čeho bych se mohl zachytit - a našel. Ve Vondrových slovech se skrývalo něco konkrétního a já brzy zjistil, co.

Zlaté květy kapradí.

Když jsem to z něj vytáhl, připadal si, jako by se prozradil sám, z vlastní vůle, což je základní předpoklad úspěchu aplikované psychologie. A protože se do toho uvrtal sám, musel se hájit.

"Samozřejmě, že kapradí nekvete," prohlásil. "Ale ono kvete."

"Co je to za nesmysly?" podivila se Eva. "Tak kvete nebo ne?"

"Samozřejmě, že ne, zlato," řekl jsem s přehledem člověka, který ví své. "Rozmnožuje se rozprašováním. Na spodní straně listů má takové hnědé hrbolky a..."

"Ale ano," mávl Vondra rukou. "Nekvete. Ale může kvést. S botanikou to nemá nic společného."

Eva ho napíchla na bodec další záludně nevinné otázky a předtím sebejistý Vondra se začal smažit ve vlastní šťávě. A pořádně. Vypil, možná ze vzteku, další sklenku vína. Neustále přitom hleděl na dveře a potom, když jsme si ho přestali dobírat, najednou řekl:

"Dobře. Vy mi nevěříte a mně by to mělo být jedno. Ale není. Vsadím se s vámi, dejme tomu o pět stovek, že vám ty květy ukážu."

"A kdy?" zeptal jsem se. Usmál se, kývl na vrchního a docela tiše řekl:

"Dnes v noci."

Po úpatí Dračí hory protékal potůček, jemuž postavili kdysi do cesty hráz. Rozhněvaná voda si to vyložila po svém a rozplihla se v mělkém údolí do mokřadin. Z obou stran je svíral les. Temný a nehorázně strašidelný. Vondra nás vedl k bližší skupině smrků a borovic, kde podle něj mohlo růst a také rostlo kapradí.

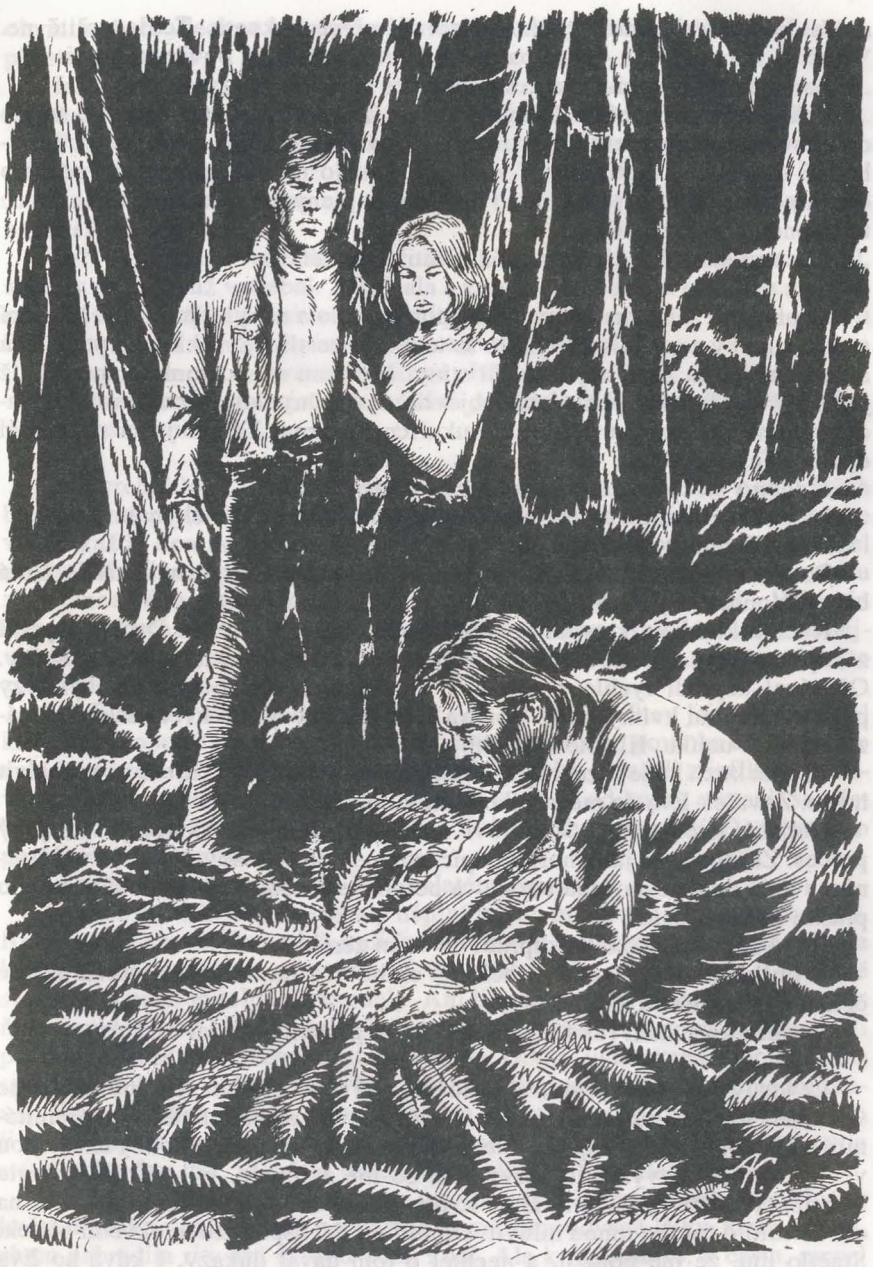
"Jenže není svatojánská noc," dovolila si do ticha pípnout Eva. Otočil se k ní a varovně sykl.

"Musíte mlčet," připomněl nám šeptem.

"Já ti to potom vysvětlím," zašeptal jsem jí do ouška a měl přitom na mysli, že lidský kalendář je jedna věc a úplněk na přelomu června a července záležitost druhá. Vondra opět zasyčel.

Pomalu jsme se došourali až ke kapradinám, které v měsíčním svitu vypadaly jako stříbrem zalitá druhohorní džungle. Zastavili jsme se jako sousoší tří tuláků. Eva se ke mně přitiskla. Třásla se a byla to moje vina. O někdejším popravišti na Dračí hoře jsem toho vyprávěl až moc.

Vondra se nehýbal. Postával asi dva metry od nás a upřeně pozoroval rostliny. Začínala mi být zima. Na vzduchu se mi hlava trochu pročistila



a všechno mi připadalo trapné. Kapradí přece nekvete. Tohle určitě ne. Vondra - mág teoretik - chce patrně vyzkoušet všechny pověry v praxi.

Jenomže to by sem přišel o svatojánské noci.

Pohlédl jsem na bílou Evinu tvář, z níž měsíční světlo úspěšně smylo oranžovohnědé zbarvení dnů strávených na slunci. Měla zavřené oči a rozhodně už nebyla vystrašená. Vondrovo kouzlo na sebe přece jen nechalo dlouho čekat. Vrátil jsem pohled na Vondru a chystal se otevřít ústa, abych tu trapnou chvíli zkrátil.

A v tom okamžiku jsem zahlédl něco podivného.

Kapradí se zalesklo. Nepatrně se pohybovalo a nebyl v tom vítr. Měsíční světlo jako by zesílilo - ale týkalo se to jenom rostlin. Svit klouzal po listech a zanechával na zemi nejtemnější stíny. A potom se na stonku kapradě, jíž jsem upřeně fixoval pohledem, objevila matná hrudka. Pomalu rostla. Nadouvala se, až nabyla velikosti kukuřičného zrna. Téměř jsem zapomněl dýchat. Tak přece...

Sidonius měl pravdu. I běžná kapraď samec...

I Eva se probudila a otevřela úžasem ústa. Vondra se nehýbal.

Několik minut se nic nedělo.

Potom kulička praskla. Rozevřela se a v měsíčním svitu zazářila žlutá barva. Vondra se pohnul.

Rychle klekl ke kapradí a natáhl ruku, aby květ utrhl. Druhou vytáhl z kapsy něco černého. Rozložil to po zemi a začal na to pokládat květy. Očesával kapradí rychle a pořádně. Tmavý hadr, či co to bylo, byl brzy pokrytý žlutými kvítky, když Vondra přestal trhat, rychle květy zakryl a svázal hadr do uzlíku. Hlasitě vydechl.

"Černá kozlí kůže?" zeptal jsem se, protože jsem věděl, že teď už se mluvit může. Zavrčel. Eva do mě strčila. Pohlédl jsem na kapradí.

Několik květů, které Vondrovi unikly, prodělávalo závratný vývojový proces. Zkroutily se jako hořící papír, ztmavly do oranžova - což je v měsíčním světle dost nesmyslná barva - a potom se rozpadly. V podobě jemného prášku klesly k zemi.

Když noc vrcholí, květ kapradě se vrací zemi.

V posvátné úctě jsem se otočil k Vondrovi. Vím, kdy se postavit prohře čelem a kdy mlčet a neomlouvat se.

Vondra jen natáhl ruku a jednoznačným gestem požádal o výhru.

Lewisův lev Aslan vypráví každému jen jeho příběh. Ale my nežijeme v Narnii. Většinu následujících dnů jsem strávil celkem zbytečným přemítáním o zlatých květech kapradí. Ne, nezajímá mne ten podivuhodný úkaz. Jsou věci, které nelze vysvětlit slovy. To, co mě zajímalo, byl příběh Roberta Vondry. Protože na něco ty žluté kvítky potřeboval. A jen on sám věděl, na co. Odmítl o tom se mnou mluvit. Odmítl mi dát aspoň jeden okvětní plátek. Stačilo mu, že mě porazil, a nechtěl o tom dávat důkazy. I když ho Eva

obvinila, že to všechno bylo naaranžované a tudíž podvod. Nebránil se. Svých pět stovek dostal - a hlavně měl své květy.

"Jsi blbec," řekla mi Eva tvrdě, když jsem k ní druhý den večer zašel. Právě se vrátila z pláže a donutila mě, abych jí vetřel do kůže půl tuby krému.

"Podvedl nás a ty mu za to dáš ještě pětistovku. Takovouhle pitomost bych od tebe nikdy nečekala."

"Každý musí někdy narazit, zlato. A mohlo to stát víc," řekl jsem a neměl na mysli peníze.

"Jo?!" vyjekla. Tvrdě jsem ji přitlačil na postel a pořádně promasíroval, ačkoliv se krém už vstřebal. Zasténala a znovu mě obdařila několika nevybíravými větami, týkajícími se především stavu mého rozumu. Nechal jsem ji být. Přitvrdila a mně nezbylo, než jí prozradit, co chci.

Dozvědět se pokračování Vondrova příběhu.

Ten den jsme se zase jednou pořádně pohádali. Náš vztah stejně potřeboval trochu oživit.

Léto vrcholilo. Žhavý červenec a dovolené zasáhly všechny v kritických bodech a naprostá většina národa se propadla do lenivé apatie. Otravné slunce viselo každý den na protivně modré obloze a já pro jistotu ani nevycházel z bytu. Můj vlastní příběh skomíral nad zažloutlými stránkami vzácného tisku ze sedmnáctého století, který potřeboval překlad do slušné řeči - byl psán odpornou kuchyňskou latinou, jíž bytostně nesnáším. Nebyla to zrovna nejvhodnější zábava, ale historie Roberta Vondry zatím spala a venku svítilo to zatracené slunce...

Ani Eva nevyužívala dovolené tak, jak by chtěla. Stav její kůže se stal kritickým - opouštěly ji čtvereční centimetry spáleného povrchu a na její tělo nebyl zrovna nejvábnější pohled. Ve středověku by ji nařkli z infikace prašivinou. Když si ke mně našla cestu, zvedal jsem se od knihy a snažil se vést hovory o něčem banálním. Nejčastěji o Evině kožním utrpení. Docela mi to pomáhalo regenerovat síly.

Až se jednou sama dala do řeči o zlatém kapradí.

Ty malé žluté kvítky se nestaly náplní jenom mých snů. Evu zaujaly také. Byla natolik chytrá, že o nich s nikým nemluvila a pomalu se propracovávala k nesmyslně vtíravému přesvědčení, že musí vědět, co jsou zač. Botanické slovníky jí pochopitelně nepomohly. Ani lidové pověry. Květ kapradí umožňuje neviditelnost, porozumění řeči stromů a zvířat, zabezpečuje dům proti povodni a bleskům... Nebyla z toho moudrá. Dívka, vychovaná v racionálním století, kdy kvete aplikovaná věda, supertechnologie... Snažila se teoretizovat. Neposlouchal jsem ji, protože zrovna tohle mě nezajímalo. Nechal jsem ji při nesmyslu, že jde o skutečné zlato a barový magik jeho sběrem ochuzuje státní pokladnu. Ne, já určitě věděl, jakou vlastnost má zlaté kapradí.

Vondra to věděl také. Jinak by se nevypravil o úplňku na sběr pomíjivých květů a neukrýval by je tak pečlivě do černé, neprodyšné látky, která s úspěchem nahradila rituální černou kozlí kůži. Ale k něčemu to, k čertu, musel

použít. V jeho nitru bylo dobře ukryto šílenství pravdy. Důkaz existence květů kapradí mu nestačil. Určitě je bude chtít nějak využít.

V záplavě Eviných výmyslů jsem náhle pochopil, proč se se svou výpravou neskrýval a proč nás vzal s sebou. Slabá opička, do níž jsme ho vpravili, v tom nehrála žádnou roli.

. Zlaté květy byly jen součástí, předstupněm Vondrova příběhu. Ne cíl, pouze prostředek. Byl jsem si jist, že mám pravdu.

Jenže hodiny odbíjely za pět minut dvanáct.

Nad krajinou se snášela noc. Básnický obrat - příšerné klišé - vůbec nevystihoval nic z toho, co nazýváme soumrakem. Docela obyčejně se šeřilo - žádný básník patrně nikdy večer nevychází ven, aby neztratil iluze.

A pochybuji, že by některý poeta skutečně na vlastní oči spatřil, jak se snáší tma.

Tohle si oni nedokáží ani představit.

Jev kolem byl obvyklý letní soumrak, urychlený velkými bouřkovými mraky, mezi nimiž tu a tam prolétl sluneční paprsek. Pravděpodobnost bouře mě uklidňovala. Déšť sice nesnáším, nejsem-li zrovna v suchu, ale je mnohem příjemnější než slunce.

Ten starý darebák.

Po ulicích se pohybovali pouze optimisté, věřící, že se déšť nedotkne otevírací doby zahradních restaurací. A já, jdoucí za mnohem vzdálenějším cílem. Někde přede mnou se zvedala mírná stráň Dračí hory. Z oblohy sjel v dálce první blesk. Hromu trvalo dvanáct vteřin, než ve slabé ozvěně dorazil k mým uším.

Léto vrcholilo. Přírodní národy v této době slavily bezpočet svátků. Vzdávali hold matce Přírodě za to, že pomohla jejich úrodě. Oslavovali bohy, polobohy a přírodní síly.

. Někdy v téhle době slavili Keltové Lugnasad, svátek boha Lugha.

Kašlal jsem na svátky svých předků. Ve hře bylo něco jiného.

Bouře se spustila v plné síle. Blesky sjížděly k hromosvodům na vysokých domech. Dunivě hřmělo.

V záblescích jasného světla jsem vzhlížel k místům, kde v dobách, které dnes nazývají středověkem, stávala šibenice. Dračí hora se zdála více než opuštěná. Ale nebyla. Někde poblíž, snad na okraji lesa, se skrýval před deštěm Robert Vondra a toto byla druhá část jeho příběhu.

Květy kapradí umožňují nahlédnout do budoucnosti. Ne do vzdálené. Ani do blízké. Jejich pomocí lze předvídat události následujících okamžiků. Ten posun je tak nepatrný, že v běžném životě nemá žádný význam. Existuje jenom jedna situace, v níž je tahle vlastnost k nezaplacení.

Ten blázen nestudoval jen knihy o magii. Někde se dostal i ke ztraceným spisům praktického kouzelnictví. Většinou jsou to nesmyslné bláboly.

Většinou.

Oblohou projel blesk a já ve světle spatřil drobnou postavičku, stojící přesně v tom místě, kde kdysi vyrůstala ze země konstrukce popravčího zařízení. Byla to náhoda?

Vládnoucí magie potřebuje Sílu krve. Nižší dílo vystačí s Vůní krve.

Popraviště bylo v provozu několik století.

Vondra nečetl jen odborné spisky. Určitě hltal Howarda, Dunsanyho a Leibera. Nikdy nenahlédl, nebo nebral na vědomí Lovecrafta. Jinak by nedělal to, co se chystal učinit.

Kéž by se spokojil jen s invokací nižších bytostí.

Bál jsem se.

Ale nemělo smysl mu bránit. Jednou by to stejně provedl. Zůstal jsem stát mezi svěšenými větvemi staré jabloně a čekal.

Postavička na vrcholku Dračí hory roztáhla paže. Prudký vítr ke mně donesl útržky slov.

Jeden z těch zatracených rituálů zatraceného Rosenkrantze.

Musel se ho naučit z odrbaného vydání knihy Sectator nocturnus, spisu tak fantastického, že i ten nejzapálenější démonolog odmítá uvěřit jedinému slovu.

Cítil jsem, jak mi po zádech přechází mráz. Ledové kapky potu stékaly ze šíje podél páteře a vpíjely se do promáčené košile. Doufal jsem, že se to tomu bláznu na kopci nepovede. Ale byla to mizerná útěcha. Ve skutečnosti jsem každým okamžikem očekával...

...přesně tohle...

Tma zhoustla. Na vrcholku Dračí hory se roztočil temný vír, jehož podstatou nebyl termikou zvířený vzduch. Navzdory poznaným přírodním zákonům se fotony daly na zběsilý útěk a na místě bývalého popraviště se v rozvířené černotě vytvořil malý otvor v prostoru. Cítil jsem, jak ke mně doléhá zvláštní chlad, vycházející z posvěta. Tělu se chtělo odejít.

Vítr se zastavil. Najednou, jako by nestačilo dosavadní porušování pečlivého řádu matky Přírody. Ve tmě nebylo dost dobře vidět to, co se na vrcholku objevilo. Přál jsem si, abych to nikdy nespatřil na denním světle.

Stvoření bylo třikrát větší než Vondra, ale ten si teď určitě říká jinak, třeba Panoramix; dvakrát širší a natahovalo to dlouhé pazoury.

Alverion. Takhle se mu někdy říkalo. Nebo také džin. Divoký lovec. Černý muž.

Lidské báje jsou ho plné.

Člověk, stojící proti němu, byl očividně připraven. Zlaté kapradí ukazuje okamžik do budoucnosti. Je jenom jedna situace, kdy má tahle vlastnost smysl.

Boj.

Vondra byl šílený pravdou a šílený literaturou, kterou četl. Chtěl si podmanit to příšerné stvoření. Chtěl ho zabít. Porazit. O opačném konci neuvažoval, nebo mu všechno ostatní bylo jedno. Stál na prahu cizího světa a toužil vybojovat svůj boj.

Sotva se démon situoval v prostoru a čase, zaútočil. Bylo to jediné, co bytost mohla učinit, a to ji omlouvalo. Se šílencem, který násilím otevře bránu mezi světy a zavolá do ní, se nedá dohadovat.

Vondra vycítil útok a vyrazil o zlomek vteřiny dříve. Ve světle blesku se něco zalesklo. Meč. Nebo rituální srp. Na tom nezáleželo. Ten nahoře si asi připadal jako Conan.

Z dálky nebylo souboj dobře vidět. Nechtěl jsem opouštět úkryt, protože bych mohl oba na sebe upozornit. A byl jsem dost daleko, abych zasáhl, kdyby boj dopadal v neprospěch blázna. Zatím to tak nevypadalo. Vondra se na souboj připravil důkladně a zlaté kvítky nebyly jeho jedinou zbraní. Duel se pěkně protáhne, protože zabít nebo si podřídit tohoto démona není jako zašlápnout mravence.

I když používáte rituál Vessam.

Upínal jsem zrak na vrchol Dračí hory, když jsem náhle ucítil, že tady nejsme sami.

Na pozadí zápasící dvojice vykvétaly přízračné obrazy trámových konstrukcí šibenic a pódií s popravčími špalky. Nejasné stíny těch, kteří kdysi byli lidmi, kroužily kolem. Vrcholek Dračí hory se utápěl v čase a ztrácel v neexistujících dimenzích pseudoskutečností. Tam nahoře vykrystalizovala skutečná brána mezi tímto a jiným světem, vstup chráněný pouze magickým principem neurčitelnosti. Vondra mohl vyhrát a mohl se pokusit vstoupit do brány. Vejít do některého z nespočetných pseudosvětů. V jediném okamžiku by prožil statisíce let, aby se vzápětí rozpadl na prach.

Chtěl se o to pokusit? Byl natolik šílený? To jsem netušil. A už na tom nezáleželo. I kdyby se mu podařilo vkročit do jediného správného směru, nedokázal by tam přežít. Ale čert vem Vondru.

Což se vlastně děje.

Opustil jsem svůj úkryt a rychlými kroky spěchal nahoru. Žaludek se mi svíral pod návaly strachu a solar plexus zaplavovala pálivá vlna obav.

Já byl v bezpečí.

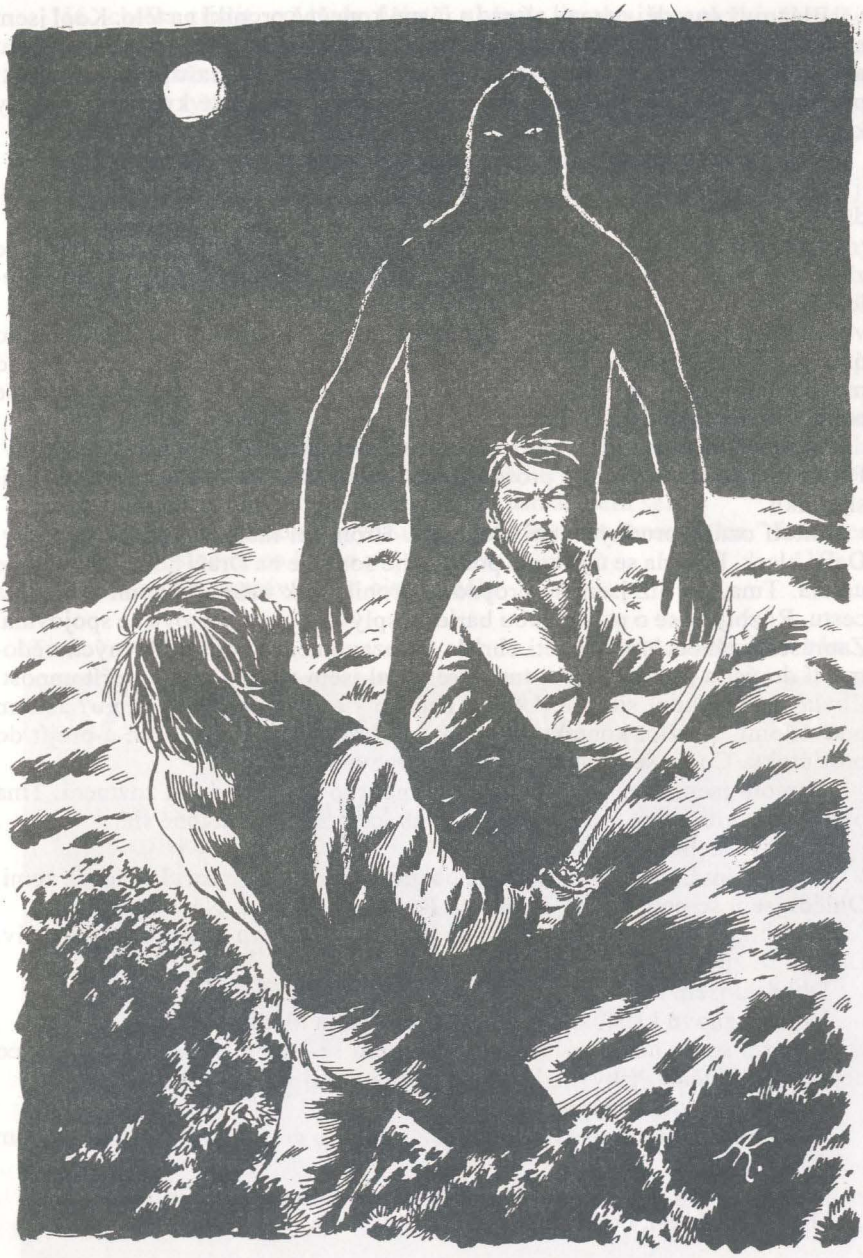
Blázen na vrcholku teď už také.

Moc, vyvolaná z jiného světa, si našla snadnější cíl.

Drobnou postavičku, stojící na odvrácené straně pahorku, dost daleko od vrcholu, ale přece jen v dosahu magických sil. Mělo to špinavě blond vlasy a spálenou kůži, odpadávající v průsvitných kouscích. I ji sem dohnala zvědavost.

Vykřikl jsem.

Vondra sebou trhl a zapotácel se. Doběhl jsem k němu a prudce ho udeřil do obličeje. Odrazil úder levicí, na níž měl navlečenou stříbrem pošitou rukavici. Zatracené kapradí. Naznačil jsem výpad na žaludek a vyhnul se svištící čepeli krátké šavle. Prudce jí trhl zpátky a hrot mi pronikl košilí. Ucítil jsem bodnutí na břiše a prohnul se. Zároveň jsem opět udeřil. Nebyl čas. První Vondrův protivník se rozplynul. Rozpadl se na cáry tmy a odvlál.



Bláznivý čaroděj odrazil výpad a já mu konečně pronikl na tělo. Kopl jsem ho do holenní kosti a touž nohou vyrazil prudce nahoru. Nestačil zareagovat a já mu zabořil koleno do slabin. Nekorektně jsem ho praštil přes předloktí pravičky. Ozvalo se křupnutí a Vondra pustil šavli. Zlaté kvítky už nebyly k ničemu.

Dokážu být rychlejší než probuzený démon. Když se i já probudím.

Úderem do zátylku jsem poslal Vondru k zemi a rozběhl se ke křičící dívce.

Ještě nebylo pozdě. Kolem Evy poletovaly cáry nejčernější tmy, vířily ve zběsilém tanci a chystaly se ji pohltit. Hladový démon toužil po jejím intelektu.

Vykřikl jsem to nejsilnější zaklínadlo, které mi podvědomí dopravilo do úst. A vrhl se kupředu. Pevně jsem Evu obejmul a snažil se ji ukrýt pokud možno nejhlouběji do náruče. Pořád byla nejslabší obětí v okolí. Vondra se nepočítal, ke mně démon nemohl.

V hlavě mi hučelo a před očima se rozbíhaly divoce barevné kruhy. Přeříkával jsem si mantry pro duševní rovnováhu. Ta bestie nesměla najít skulinku.

Okolí ozářil prudký výboj elektřiny. Hrom mi málem prorazil bubínky. Další blesk. Příroda se účastnila podivného souboje na Dračí hoře, jak nejlépe uměla. Tma, do níž jsem se propadal, pronikala k mému vědomí a hledala cestu. Rozbíjela se o psychickou bariéru, splývala po ní a znovu se spojovala. Zaprášená zákoutí mé paměti chrlila polozapomenutý obsah dávných vědomostí do úst a já křičel proti tmě. Přestával jsem vnímat okolí a přítomnost. Zbyla jen základní situace. Útok - něčeho - a obrana - proti čemu? Jenom podvědomí, strážící kontakt s reálem, mi bránilo rozevřít náruč a přejít do protiútoku. Co by se asi stalo, kdybych pozvedl ruce?

Nemohl jsem. Než bych dokázal vrhnout to nejjednodušší znamení, Tma by se zmocnila toho, pro.co bojuji. A tak jsem zůstal nehybně stát.

Potom všechno ztichlo.

Pustil jsem Evu a znovu ji musel obejmout, protože se začala kácet k zemi. Ohlédl jsem se po ležícím Vondrovi. Pomalu se zvedal. Něco blábolil.

Všechno bylo pryč - moc žlutých kvítků, Vondrova zaklínání i můj vliv. Démon se ztratil, roztrhal se na molekuly tmy.

Dokázal jsem to!

Vondra znovu klesl, šmátral po zemi. Možná hledal šavli.

"Udržíš se na nohou, zlato?" zeptal jsem se jemně, vnášeje do hlasu co nejvíce uklidnění. Přikývla. Pustil jsem ji a vrátil se k Vondrovi.

Úspěch je mocná magie.

Položil jsem mu ruce na hlavu a bez jediného gesta a jediného slova jsem ho uspal.

"Co...co to bylo?" zeptala se roztřeseným hlasem Eva. Zasmál jsem se.

"Radši mi řekni, co jsi tu dělala."

"Já...chtěla zjistit, co bude dělat," ukázala prstem na spícího čaroděje. "Mluvil dost v obrazech. Ale datum mi nechtěně prozradil."

"Po půl litru vína," zasmál jsem se znovu. Vesele přikývla, šok ze setkání s démonem se rychle vytrácel.

Mladá dívka technokratického věku.

Ani nemusím chtít pomáhat. Podvědomí pracuje samo.

"Ale jak to, že jsi tady ty..." řekla náhle a zvážněla. "A jak to... Co jsi vlastně zač?"

Zvedl jsem Vondru ze země. Dobrých pětaosmdesát kilo spící váhy. Musím ho trochu probudit. Jen tak napůl.

"Pojď mi pomoct, miláčku," obrátil jsem se k Evě a racionální mladá dívka technologického století bez obav přistoupila a přehodila si jednu Vondrovu ruku kolem krku. Vlekli jsme ho z Dračí hory a Eva mlčela. Jen občas se po mně ohlédla.

"Zdá se mi," řekla potom, když jsme dorazili mezi první domy, "že máš s těmihle věcmi zkušenosti. Nebo se pletu? Co jsi vlastně zač?" zopakovala. Mimoděk se ohlédla k temnému pahorku, na kterém dříve stávala šibenice.

Když odvrátila hlavu a pohlédla na mě, usmál jsem se.

"Víš, zlato, ve středověku většinou upalovali jen čarodějnice," řekl jsem a bylo to to poslední, co kdy o mé minulosti slyšela.

Já totiž raději vyprávím ten cizí příběh.

ilustrace Alois Křesala

VÝZVA! VÝZVA! VÝZVA! VÝZVA! VÝZVA!

Časopis Dech draka vyzývá všechny ty, jimž doma v šuplíku leží obrázky, povídky, jeskyně a přílohy k Dračímu doupěti - podělte se s nimi s ostatními!

Pokud si myslíte, že vaše tvorba stojí za otištění, zašlete ji na naší adresu a možná už v příštím čísle ji uvidíte na těchto stránkách!

Neváhejte a vyzkoušejte svůj talent!

VÝZVA! VÝZVA! VÝZVA! VÝZVA! VÝZVA!

Rytíř, písek a stíny

Jakub Šefčík

Bůh mi buď milostiv, neboť ďábel přichází a zmocňuje se mé duše. Vidím rudá zjevení nahých žen divoce tančící a vířící v horkém vzduchu před jeskyní. Tlačí své obličeje a vyzáblé průsvitné dlaně na magickou Stěnu, jak se snaží ji prolomit a dostat se ke mně, zmocnit se mého těla a duše. Duše, kterou pak zprzní a zatratí.

Tančí, jemné částečky vířícího písku pronikají jejich mlžnými těly a narážejí na neprostupnou Stěnu, uzavírající jeskyni. Každý náraz zrnka, jeden ťuk, celkově se slévající v nepřetržité klepání a do něj se mísí jejich ďábelská zpěv. Mají vysoké hlasy zpívající až téměř u hranice slyšitelnosti, a ten jejich šílenecký smích... Vábí mě k sobě už několik dní od doby, kdy tato prokletá bouře vypukla.

Je to už tak dávno...

Neměli jsme štěstí, já a Johan, můj sluha. Byli jsme na pouti za štěstím a bohatstvím; prošli jsme desítky krajů a měst, štěstí jsme nenašli nikde, zato utrpení všude. Až jsme došli sem, do kraje beze jména a bez obyvatel, do země rudého písku a vysokých, větrem ošlehaných skal. Nevím, kterou cestou jsme sem došli, přes ty pusté kraje pouze s trochou vody.

Tady, říkali nám, najdete štěstí, které hledáte. Zplozenci pekla byli ti, jenž nám toto radili. Božský lid, šeptali nám do uší, když jsme leželi omámeni kouřem a nápoji, tam naleznete, v té zemi písku, větru a smíchu. Nic z toho zde nebylo, jen smrt, smrt čekající jen na nás, na naši bláhovou cestu a naše sny.

Proklatci, a ještě jednou proklatci, ti moudří muži v černých pláštích, vládnoucích magií. A já hlupák jim věřil. Říkali, přines nám Ducha kamene a my tě vezmeme mezi sebe, mezi kouzelníky, vládce světa. Jen ten kámen, nic víc. Zdálo se to tak lehká. Mělo mi to přinést vytoužené štěstí.

Vyšli jsme tři. Já, Aernor Holý, kouzelník Feren a sluha Johan. Stále východní cestou, stále cizími kraji a stále s nadějí. Feren mě učil kouzlit, jen trochu, tak, abych dokázal ovládnout síly řinoucí se z Ducha kamene - muže beze tváře - zrnka písku. Tak zní celé jeho jméno, ale my jsme si tehdy mysleli, že neznamená nic, je jen slovy. Vždyť nikdo z kouzelníků vlastně nevěděl, jak Duch kamene vypadá, zdali je muž, žena či jen nějaká věc. Jen ho chtěli, aby se stali ještě mocnějšími, než byli dosud. Nechtěli ovládat jen hmotný svět, dávat rady vládcům a hrdinům, chtěli je vlastnit, řídit jejich kroky a životy; muži v černých pláštích, proklatci.

Feren byl veselý společník. Mladý muž, nebo alespoň jako mladý vypadající, znalý mnoha kouzel neškodných i mocných. Hrál si s námi, vytvářel pro nás snové krajiny, do kterých jsme vcházeli a kde jsme se stávali králi nebo skutečnými mágy, bojovali jsme slavné bitvy s tisíci padlými a raněnými řvoucími ve smrtelné agónii ódy na naše životy, na naše slavné skutky. Hrady byly plné krásných žen a silných rytířů toužících sloužit a patřit jen nám, za nás položit své životy. I sluha Johan se dočkal svého, Feren pro něj vytvořil království ze zlata, kde prý zabil jednoho z mých dvojníků.

Že by mě nenáviděl?

Ale teď už je to jedno. Umírá naproti mne, natažen v jemném prachu a červeném písku u dávno vyhaslého ohniště. Ještě dýchá, přes vyprahlé rty se mu prodírá slabý sykot sebenepatrnějšího nadechnutí. Dýchání ho moc bolí, moc, vím to, umírám vedle něj. Jsme vyčerpáni.

Další den bez vody a potravy, vysíleni po dlouhé cestě přes poušť. Feren se chvástal, že Ducha kamene snadno přemůže, myslel si, že bude hloupý a divoký a lehce padne do jeho léčky. Divoký byl, hloupý ne, do jeho léčky jsme vešli my.

Lákal nás k sobě. Hned na začátku pouště nám v dálce ukázal ženu na koni. Velký, průsvitně bílý závoj za ní vlál, krásný kůň se vzpínal a její úsměv nás okouzlil. Byla krásná, mělo nás to varovat, ale my jsme za ní šli jak prašiví psi za svým pánem. Krásně se na nás smála, průsvitné šaty se rozhalovaly a ukazovaly nám nejkrásnější partie jejího těla. Měla blankytně modré oči, vlasy v rudé barvě písku, vosí pas a nohy štíhlé jako bájné víly. Vedla nás dlouho, po stezkách s mnoha kostmi zvířat a snad i lidí lesknoucích se v záři rudého slunce. Vše bylo rudé, písek, vzduch, zem, slunce, žena i my.

Nevšímali jsme si cesty, kudy nás vedla. Už dávno bychom nedokázali trefit zpátky do našeho kraje, viděli jsme jen úchvatnou ženu čekající na nás na kopcích, smilně se usmívající, její ladné a mnohoslibné pohledy a pohyby. Byli jsme očarováni všichni, včetně Ferena kouzelníka. Jedli jsme málo, spali ještě míň, jen krátce před svítáním jsme si za největšího chladu někam zalezli, zatímco kráska se vytrácela neznámo kam, aby se za chvíli zase vrátila a vedla nás dál k démonu Duchu kamene.

A pak se jednou před námi z daleké rudé záře vynořily vrcholky kopců s větrem ošlehanými skalami na vrcholcích. Vedla nás k nim, mezi vysokými stěnami viklajících se balvanů, cestou vydlážděnou kostmi umně poskládanými do obrazců a nějakým kouzlem stále zářícími sinavým světlem. Její kůň se vznášel kousek před námi, závoj za ní vlající se jemně dotýkal našich unavených tváří. Stáli jsme užaslí nad její krásou, unavení, s bolestí ve tváři, ale šťastní.

Soutěskou vál silný vítr, cloumal s námi a na svém kouzelném plášti nesl miliony zrnek písku a vháněl nám je do obličeje, pod šaty, všude. Často jsme

padali, odpočívali a rusovláska na nás čekala o kousek dál a svou pouhou přítomností nás popoháněla k další chůzi.

A pak nás znenadání nechala přijít až k sobě. Bolavýma, napuchlýma očima podlitýma krví jsme na ni pohlédli, bičováni větrem, zatímco ona ladně seděla a jen šaty se jí nadouvaly větrem. V očekávání jsme obstoupili jejího koně, který radostně frkal a pohazoval hlavou. Odhrnula si vlasy z čela a strhla z nich svůj závoj, který vítr okamžitě odnesl. V jejích očích byl smích a štěstí, které v nich zůstalo i v okamžiku jejího skonu. Oči se jí propadly do sebe, vlasy vypadaly na zem, maso zmizelo, kůže nad ním zvadla, zvráštěla a rozplynula se. Naše kráska byla pryč.

Kůň se zachvěl, padl k zemi a jeho tělo rychle mizelo. Sedlo se vypařilo obaleno rudými šlahouny jakési strašné rostliny, která náhle vyrašila ze země. Kůň se naposledy pokusil postavit, ale zase se bezmocně svalil zpátky na zem. Zmateně a vyděšeně hrabal kopyty a házel hlavou, řičel strachem. Byli jsme zděšeni snad ještě více než on; zbyly z nich jen kosti, světlé a nepřirozeně lesklé. Dvě lebky na nás zíraly prázdnými důlky a připomínaly nám naši bezmocnost a hloupost.

Byli jsme ztraceni kdesi v oceánu písku, zbaveni možnosti návratu, okolo jen bludiště kopců a skal, majíce jen trochu vody a potravin, pod žhavým rudým sluncem.

Vysíleně jsme padli na zem. Z očí nám spadl závoj snění a kouzel.

Odplazil jsem se dál od těch koster a od svých zmatených přátel, vlezl jsem si pod skalní převis, a zpod opony spánku, který mě zaplavil, jsem spatřil, jak se Johan pomalu plazí ke mně, zatímco Feren se těžce zvedá a houpavým unaveným krokem pokračuje v původním směru. Kdo ví, kam šel. Ďábel možná ano, Bůh jistě ne, do tohoto kraje ještě nedorazil. Vem si je smrt, oba.

Odkudsi z dálky jsem uslyšel hvízdat vítr a ozvěnu něčích hlasů, ale raději spát, spánek je vysvobození.

Když jsme se s Johanem probudili, vyrazili jsme původním směrem. Soutěska vedla už jen kousek, pak se náhle rozevřela do stran a před námi se objevilo údolí. V jeho středu stála malá vesnice, nebo spíše její zbytky. Obklokovalo ji několik seschlých a zkroucených kmenů jakýchsi stromů. Uprostřed pískem zavátého náměstíčka stál kamenný trůn, v písku skoro ztracený.

A všude bylo ticho, tíživé nepřátelské ticho, značící předzvěst něčeho strašného a pekelného. Johan klesl do písku a tiše a zoufale se rozplakal. Šel jsem ztěžka dál, nemohl jsem dát najevo své zoufalství, jsem rytíř, vznešený muž. Feren se ještě neukázal, snad je mrtvý, doufal jsem, stejně může za to, že jsem se ocitl tady. Lákal mě sem, hledáš bohatství, ženy? V zemi písku najdeš vše. Zabil bych ho, kdybych ho potkal, jenže když jsem ho nalezl, byl už mrtvý.

Visel na stromě hned vedle cesty do vesnice. Ruce měl obrovskými hřeby přibité ke starému dřevu, hlavu nepřirozeně zkroucenou, svlečený do naha a zohyzděný dlouhými škrábanci na světlé kůži. Nebyl tam sám. Mrtvol, až na kost ohlodaných, se tam válely celé desítky. Některé rozvěšené po stromech, naházené u kmenů, ležící podél cesty; mnohým z písku vyčuhovaly jen lebky.

Za sebou jsem uslyšel kroky. Vytasil jsem meč a vyděšeně se otočil. Byl to jen Johan, na zaprášených lících měl stopy po slzách. Málem jsem ho zabil, svého jediného společníka. Jenže mého meče si nevšímal. Podíval se na Ferena, otřásl se a pak se vydal dál po cestě z koster. Šel jsem mu po boku, smutně se dívaje na zbytky kamenných kvádrů kdysi tvořících základy domů, mezi nimiž se jen někde objevil kousek železa, dřeva a hrnců.

Náhle se zvedl vítr, prudce a nečekaně. Po tichu se svým svištěním a hukotem působil cize a nepřátelsky. Vyděšeně jsem se rozhlédl po kopcích kolem vesnice. Tam všude byl klid, zatímco dole vítr sílil a stával se nepříjemnějším a hrůzostrašnějším.

Johan si toho všiml, vykřikl a rozběhl se do kopců. Běžel však jen chvíli, když se mu do cesty postavila stěna z vířícího písku. S hlavou v dlaních padl k zemi. Bouře se do něj opřela, z mnoha částí těla mu vytryskla krev. Šílel a křičel, ale já jej neslyšel ohlušen bouří. Připlazil jsem se k němu a pokusil se ho uklidnit, ale nepoznal mě, jen žvatlal bláboly a vyděšeně na mě zíral. Vzal jsem jej do náručí a těžce vykročil k trůnu. Johan byl těžký, klopýtal jsem a věděl, že jej moc dlouho neudržím.

Vítr byl skutečně strašný. Mnohokrát jsem pod jeho nápory padl a cítil, že mě opouští i ta troška síly, která mi po tak dlouhém pochodu zbyla. Hledal jsem úkryt, nějakou jeskyni nebo zbytky starého domu, kde bychom mohli přečkat tu prapodivnou bouři. Tušil jsem, že jsme byli kýmsi oklamáni, pravděpodobně Duchem kamene, tou magickou příšerou, ohavnou bytostí, tím, koho jsme se chtěli zmocnit.

Vichr byl nesnesitelný a úkryt nikde. Prošel jsem už celou vesnici, Johan stále více blouznil, křičel a nebezpečně se rozpaloval. Náhle se odkudsi ozval hlasitý smích. Přeběhl mi mráz po zádech, vzpomněl jsem si na noční zvuky a následnou Ferenovu smrt. Smích sílil a blížil se, běžel jsem stále zběsileji posedlý skoro zvířecí myšlenkou na záchranu. Bouře proti mně postavila vysokou stěnu vířícího písku dole u země ukončenou několika kostrami. Vyběhl jsem z vesnice a smích byl všude, tlačil se mi do uší, do nejposlednějších zákoutí mozku, vítr mě obklíčil, skoro jsem se nemohl pohnout, ale násilím jsem se prodíral dál. Zdálo se mi, že slyším čísi tiché kroky, jako předzvěst něčeho strašného. Nemohl jsem ani vykřičet svou poslední modlitbu k Bohu.

A pak jsem uviděl jeskyni. Byla sotva několik desítek kroků nade mnou na svahu, s pěšinou vedoucí k ní skoro zavátou pískem, jenž na ní vířil v bláznivém tanci. Z posledních sil jsem po ní vyrazil a děkoval Bohu za tuto naději. Nyní už vím, že mi ji neukázal Bůh, ani andělé, ale Ďábel či jeho zplozenci v čele s Duchem kamene, příšerou z pekel.

Náhle všude kolem mě vystoupily matné obrysy jakýchsi těl. Byla červená, poloprůsvitná a prohánělo se jimi zrnka písku, všichni se smáli, vlasy jim vlály ověnčené červenou září. Obličeje jim zářily štěstím, vztahovaly ke mně ruce zakončené dlouhými bledými nehty. Všechno to byly ženy, smály se a smilně se kroutily. Několikrát jsem zakopl a upadl, tehdy ke mně přibíhaly a nabízely mi své ruce. Odháněl jsem je pryč a nechtěl se jich dotknout.

Měly jemné, šeptající hlasy plné pokušení. "Pojď k nám, Aernore, a budeš šťastný, navždy šťastný! Nechceš snad? Chceš, my víme, že ano! Vždyť chceš

být dokonalý, dosáhneš toho, budeš moci vše, na co vzpomeneš, žít věčně, stále milovat a snít.

Nelhali ti, tady jsi v království blažených, jen se nás dotkni a budeš s námi navždy a neodlučitelně. Jen se dotkni, a sny ti budou ležet u nohou!"

Odháněl jsem je zběsilými výkřiky a hlasitě se modlil. Volal jsem do jejich obličejů a smilných těl svatá slova daná Bohem. Otáčely se ode mě pryč a utíkaly, nebo se spíše rozplývaly, aby, když mi došel dech, se ke mně zase přibližovaly, škádlily a vábily.

Pak jsem se náhle ocitl uprostřed jeskyně. Bezohledně jsem upustil bezvládného Johana a jedním z mála kouzel, které jsem uměl, jsem do vchodu postavil průhlednou Stěnu, a všechna ta kouzla zůstala venku, divé ženy, bouře, vítr a nebezpečný písek, ale také skoro celé mé zásoby vody a jídla. Tehdy mě to nezajímalo, chtěl jsem jen spát, byl jsem k smrti unaven. Lehl jsem si vedle tichého Johana a usnul.

Dny byly jednotvárné a z Johana rychle vyprchával život. Blouznil a já jeho strašná muka nemohl ničím utišit. Odnesl jsem jej od vchodu dál do jeskyně, kde měl větší klid, přikryl jsem jej většinou svých šatů a ulehl vedle něj. Žízeň i hlad jsem měl nesnesitelný, po dni se můj stav přiblížil Johanovu. Stálý smích mlžných žen ve mně vyvolával hrůzné vidiny plné zmítajících se mučených, obludných a slizkých příšer pějících mou píseň smrti. Před očima se mi míhaly zmatené obrazy plné krve a bolesti, má smrt se blížila.

A bouře nekončila, byla snad věčná, čekala na naši smrt, chtěla se nás zmocnit a my jsme jí nemohli odolat. Johan se k nim brzy přidá, bude s nimi tančit a zpívat, vábit mě ven a čekat. Mají čas, celá staletí čekají než někdo přijde, přemůže je a uvězněné duše osvobodí. Snad stačí jen zabít Ducha kamene, toho tajemného démona, který nás sem přilákal. Jak jej za to nenávidím! Kdo ví, čím vlastně je; snad sídlí hned ve vedlejší skále, pozoruje mé činy, čte myšlenky a směje se. Proč nepřijde a nevezme naše černé duše k sobě, bylo by to rychlé a lidské. Ale vždyť vlastně člověkem není, je to nepřítel, můj nepřítel! Měl bych ho zabít.

Málo jsem věřil v Boha, proto jsem tady, a teď je pozdě to napravovat. Je to boží trest za mou domýšlivost hraničící až s kacířskou nevírou. Kašlal jsem na bohy, či na Jednoho, byli pro mě jen figurky, které si vymysleli slabí, hodní a pokorní. Nic pro mě...a teď je pozdě. Život je u konce.

Johana jsem zahrabal vzadu v jeskyni do měkkého písku a na to navršil kameny. Přeji mu klid.

Jak bylo jeho umírání dlouhé, smrt přišla rychle. Bylo to druhého dne ráno, Johan se náhle probudil, vztyčil se a padl na zem. Bolest se šířila jeho údy, byl zrudlý horečkou, oči propadlé a podlité krví. Měl v nich prosebný výraz,

chtěl, abych mu pomohl od bolesti a muk. Chtěl jsem být rytířský i do posledních chvil života. Vzal jsem meč a sekl. Projel jeho krkem, známý pocit vraha, radost, opojení a strach. Pak jsem klesl na kolena a udiveně zíral na tryskající krev. Ten obrázek mě fascinoval, měl jsem žízeň a umíral, a tady, tady byla ta vytoužená možnost k oddálení bolestné smrti.

Přisál jsem se k jeho krku a lačně pil. Stalo se ze mě zvíře posedlé touhou po ukojení hladu. Nebyl jsem člověk, pil jsem jeho krev a žvýkal jeho maso.

Zahrabal jsem ho až po dalších dvou dnech. Byl jsem sám sebou zhnusený. Snědl jsem přítele, to mi Bůh neodpustí, všechno ano, jen toto ne. Ale dokud jsem měl co jíst, byl jsem spokojen s jakýmkoli masem a všechno ostatní mi mohlo být ukradené. A nyní mám zase hlad, snědl jsem opasek, jemnou kůži bot i rukavice, a nezbylo mi zase nic, vše ostatní je tvrdé a nepoživatelné. I tak mi bylo dlouho špatně, vše, co jsem snědl, jsem zase vydávil a zase nacpal zpět.

Už nejsem člověk, a ti venku to ví, čekají a tančí. Když zemřel Johan, zdálo se mi, jako by se z jeho těla odpoutal jakýsi tvar, byl trochu matný a bledý, snad duše, už brzo se k ní přidá i má.

Už nemám sil. Skoro nemohu stát, stále spím. Odplazil jsem se zpátky ke stěně a čekám. Čekám na znamení, které mi ukáže, kdy mám zbořit Stěnu a vyjít ven mezi ně dosáhnout blaženosti. Přestal jsem doufat v ráj, opustil Boha a obrátil se k tomu, co se mě přímo dotýká, k Duch kamene.

Viděl jsem ho. Spal jsem a měl neklidný sen, když tu jsem pocítil zvláštní dotyk, jemný a slizký. Vykřikl jsem hnusem a pokusil se to odhodit. Jenže mi to uhnulo, zmizelo a vzápětí se znovu ke mně přitulilo, a až tehdy jsem otevřel oči a spatřil Ho. Byl spíše malý, vznášel se kousek nade mnou a svíral kamennou růži, ze které k zemi splývaly poloprůsvitné nitě, jež mě tak ošklivě probudily. Smál se, seděl na bobku několik palců nad zemí oblečen do červených kalhot a černé košile. Kolem široké a škaredé tváře se mu kroutilo jen pár černých vlasů, jež si sepnul zlatou korunkou.

Lehce na mě dosedl. Stále se smál a v černých hlubokých očích měl výsměch. Neříkal nic, jen na mně seděl a díval se. Nitě pomalu omotávaly mou hlavu a jejich pohyby mi připomínaly doteky hadů. Vítr venku se konečně utišil zmrazen jeho jediným pohybem. Ticho bylo o mnoho horší než předcházející řev.

"Přišel sis pro mě?" poznamenal jsem vysíleně, už tak dlouho jsem nepromluvil.

Jen se mírně uklonil a mlčel dál.

"Půjdu s tebou, kam budeš chtít! Jen mě už konečně vysvoboď! Chci konečně zemřít, čekal jsem jen na tvůj pokyn. Chci zemřít pro tebe!"

Trochu se nadzvedl, aby se mi lépe dýchalo, a řekl:

"Já vím, vždy jsem věděl, že mi budeš patřit. Jsi nejsilnější z těch, kteří sem přišli. Budeš výborný sluha."

"Tak mi to konečně dovol, dovol mi se k tobě připojit! Vždyť víš, jak po tom toužím. Dej mi příkaz, dej mi pokyn!" křičel jsem zoufalstvím - nechce mě, volala má mysl. A já po tom tak toužím!

Jeho tělo se začalo rozplývat. Vykřikl jsem hrůzou, on mě skutečně opustil! Pokusil jsem se postavit, ale cosi mě tlačilo k zemi. Ta růže, nechal mi ji na prsou a její nitě mě pevně držely přitisklého k písku. Brečel jsem strachem a zlostí, opustil mě, abych žil zase v marnosti.

Už se skoro rozplynul, když se ozval jeho mohutný hlas.

"Čekej na bouři, pak vyrazíš!" a byl pryč a já čekal. Venku bylo ticho, až nepříjemné a nepřátelské, těšil jsem se na ten ženský zpěv, míhající se těla, vířící písek narážející do Stěny.

Očekával jsem vysvobození.

Takto jsem přežil další den, pevně připoutaný k zemi, celé mé tělo žhnulo a pálilo. Nitě růže mě vyživovaly, neměl jsem žízeň ani hlad, ale přebytkem jsem netrpěl. Hodně jsem spal a snil.

Viděl jsem budoucnost, byl jsem tam mocný a pod jeho silou a vzorem jsem se učil kouzlům. Poroučel jsem jiným duchům, lákal k sobě poutníky a byl vzrušen z jejich smrti. Předtím však musím zažít vlastní smrt, cítit, jak sám sebe opouštím a své staré tělo nechávám zetlít, ale jeho kosti ponechávám celé, jako ozdobu, jako kouzlo držící mě při životě. Má smrt bude jistě krásná, ale zatím musím žít a čekat na tu bouři, která mě pohltí a zabije. Byl jsem hloupý, že jsem se k nim nepřidal hned po příchodu do údolí, ale hlad mě naučil a ukázal mi správnou cestu, po které budu kráčet po celé trvání světa. Ach, ta nesmrtelnost.

Bouře sílila pomalu. Hned s prvními náznaky zvedajícího se větru se ve mně vzedmula vlna radosti. Konečně, třásl jsem se nedočkavostí, šťastný a myslící na konec hmotného života. Měl jsem krásné tělo, svalnaté a v nejlepších letech, ale padne pro vyšší cíle mysli. Vždyť je jen hmotné.

Růže ze mě spadla do písku a rozplynula se v prach. Byl jsem volný, připraven splnit svůj úkol. Obloha v údolí se zatáhla těžkými mraky a mezi vzdálenými kvádry vesnice se znovu prohnal vítr. Písek zaťukal na Stěnu a odkudsi zdálky se ozval známý a očekávaný smích a zpěv. Byla to ďábelská píseň zpívaná ve vysokých tóninách, pronikající hluboko do duše, jako předzvěst nastávající slasti. Chvěl jsem se touhou čekaje na prvního démona. Konečně se objevil a za ním druhý a další a další, tančící, zpívající a čekající. Stěna padla, bouře vtrhla do jeskyně a já vyběhl ven. Ostrá zrnka se mi bolestivě zaryla do kůže a já křičel blahem. Oči jsem měl zalepené a opuchlé a zkřehlými prsty jsem hmatal po mlžných tělech. Jak jsem se jich předtím bál, tak nyní jsem je miloval. Teď už tam byli i muži, někde jsem zahlédl Ferena a potom i Johana, jejich šťastné tváře osvětlené červeným světlem a ozdobené blaženým úsměvem.

Šel jsem za nimi po jakési cestičce, cítil jsem jejich dotyky a slyšel jejich smích; jak jsem je miloval a těšil se na jejich společnost.

Přede mnou se náhle objevila dlouhá řada vyschlých stromů, na každé viselo několik koster a uprostřed toho všeho se na nízkém podstavci tyčil vysoký kříž. Vylezl jsem na bednu, nohama se opřel o podpěru a čekal. Něco mi to připomínalo, někoho snad slavného - jeho smrt, ale co, teď už na tom nezáleží. Rozpřáhl jsem ruce. Duchové poletovali dole pode mnou, spokojeně jsem je sledoval, když tu se náhle před mýma očima vynořilo kladivo a hřeby. Necítil jsem je, i když mi zajížděly do dlaní, a když jsem odkopl podpěru, tak i do nohou. Rychle mě opouštěly smysly a v jednom z posledních okamžiků života jsem spatřil, jak se z písku formuje malé sedící tělo, široký obličej se spokojeným úsměvem.

"Přicházím!" zakřičel jsem. Pokynul mi hlavou a vše ošklivé zmizelo.

ilistrace Michal Vondráček

Slovanské bájesloví

Tomáš Prokůpek

Hned na úvod budiž řečeno, že název "Slovanské bájesloví" je poněkud nadsazený, protože o světě slovanských bohů máme pouze velice kusé zprávy. Nicméně z těchto střípků raší velká spousta různě odvážných dohadů a hypotéz, při jejichž defilé začínají člověku kolem hlavy vířit zárodky tajemných a podivných příběhů - jen jen je uchopit a zaplnit ten vábivý, dosud téměř prázdný prostor. Svým způsobem tedy mají naše útržkovité vědomosti jisté kouzlo, protože každému dávají šanci stát se spolutvůrcem - stačí pouze popustit uzdu fantazii.

Historie Slovanů

Pravlast Slovanů se nejčastěji klade do povodí Visly a Odry, uvažuje se však i o dalších územích. Etnogeneze skončila v polovině 1. tisíciletí, kdy část Slovanů postupně opustila stará sídla a vydala se na jih a západ. Po ukončení expanze v 6.-7. století zabíral slovanský živel v podstatě polovinu Evropy. První státy Slované vytvořili v 9.-10. století a jejich vládnoucí vrstvy přijaly křesťanství jako nejvhodnější státní ideologii. Mezi prosté obyvatelstvo se nová víra šířila pozvolna a pohanství pod povrchem dlouho dožívalo. Jedinou výjimku tvořili polabští a pobaltští Slované, kteří křesťanství odmítli a starou víru přizpůsobili novým podmínkám. Jako jediní stavěli pohanské chrámy a vytvořili mocnou kněžskou vrstvu, záhy je však smetl německý příval.

Na duchovní svět Slovanů v průběhu jejich vývoje působila okolní etnika. Nejblíže měli v tomto směru ke Slovanům Baltové (dnešní Litevci a Lotyši), zde se však jednalo především o společné dědictví z dob baltoslovanské jednoty. Nejsilněji Slovany ovlivnily íránské kmeny, dále germánské, méně už keltské a ugrofinské. Zanedbatelný není ani dopad antického světa a křesťanství.

Prameny

Slované s největší pravděpodobností v době pohanství neznali písmo, a tak se musíme opírat pouze o druhotné zdroje, jež se až na výjimky týkají pouze východních, polabských a pobaltských Slovanů.

Kromě pozdně antických zápisů (Prokopios z Caesareie) známe zprávy arabských cestovatelů (Ibn Fadlán, al-Masúdí), kroniky a geografické práce germánských autorů (Dětmar z Merseburgu, Ebbo, Herbold, Helmold, Adam

z Brém, Saxo Grammaticus), dále domácí letopisy (Kosmas, Dlugosz, "Povest vremennych let") a konečně církevní ponaučení proti pohanství ("Homiliář opatovický", ruská "Slova") a legendy ("Život sv. Démétria Soluňského", "Život sv. Vladimíra"). Všechna tato díla však byla psána z pohledu křesťanství (případně islámu), a proto jsou strohá a více či ještě více zaujatá - určitou výjimku tvoří pouze ruské "Slovo o pluku Igorově" (u nějž ovšem dosud existují jisté pochybnosti o pravosti) a dánská "Knytlingasága". U cizích autorů pak navíc působila další zkreslení jazyková bariéra.

Dosud ne zcela doceněným pramenem je folklórní a entografický materiál sesbíraný v minulém a na počátku tohoto století u všech slovanských národů, hlavně ovšem na jihu a východě. Jako celek však působí velice nesourodě a díky velikému časovému odstupu od dob pohanství je velice obtížné oddělit novodobá převrstvení od starých základů.

Archeologie je jediným oborem, který by ještě mohl přinést zásadní neznámé informace o slovanském kultu. Dosavadní problém spočívá v tom, že známe vícero idolů, k žádnému z nich však nejsme schopni přiřadit konkrétní jméno. Podobně se jen zlomek nalezených kultovních míst kryje s těmi, jež popisují historické prameny (novgorodská Peryň).

Jazykověda přináší velmi zřídka nezvratné údaje, jen u málokterého slovanského boha existuje jednotný názor na původ jeho přízviska. Nicméně jazykovědě vděčíme za nalezení spojitostí mezi mnoha místními názvy a mytologickými jmény.

Srovnávací mytologická věda nám pak v některých případech umožňuje na základě indoevropské a především baltské mytologie domýšlet nedochované vztahy a významy.

Charakter mytologie

Z našich zlomkovitých znalostí se dá jen obtížně posoudit, jak rozsáhlý mytologický systém Slované měli. Přesto lze téměř s jistotou tvrdit, že se jednalo o klasický polytheismus, třebaže některé prameny by mohly naznačovat dualistické pojetí (Helmodův Černoboh, příběhy o stvoření světa). Vše rovněž naznačuje tomu, že i po rozchodu z původních sídel si slovanské bájesloví v hlavních rysech udrželo jednotu - snad z výjimkou pobaltských a polabských Slovanů.

Slovanský polyteismus lze rozdělit na tři úrovně, ne vždy je však jasné, kam koho zařadit. První úroveň tvořili hlavní bohové, kteří byli spojeni s oficiálním kultem (Perun, Veles, Dažbog). Do druhé úrovně patřila jednak lokální božstva (Rugievit, Porevit, Jarovit) a jednak božstva vykonávající pro chod světa méně důležitá poslání (Simargl, Rod, Pereplut). Do třetí úrovně spadaly personifikace abstraktních pojmů (Osud, Pravda, Smrt) a dále přírodní duchové a běsi dobře známí z lidové slovesnosti (víly, zmory, vlkodlaci).

Dračí galerie

· Michal Vondráček ·

Dračí galerie

Filip Bečvář

Příšerí

Wurm - zemní drak

Životaschopnost:	28 + 2k10
Útočné číslo:	(+15 + 5/+15) = 20/+15
Obranné číslo:	(-2 + 28) = 26 (zvenčí) 3 (vnitřnosti)
Odolnost:	31
Velikost:	E (délka 1 sáh za každé dvě úrovně životaschopnosti)
Pohyblivost:	16/plaz
Zranitelnost:	zvíře + M
Bojovnost:	9
Inteligence:	2
Poklady:	0/0
Zkušenost:	Životaschopnost x 100

Podoba a výskyt: Wurmové neboli "Zemní draci" jsou zvláštní rasou teplokrevných plazů, kteří ponejvíce připomínají obrovské hady s dračí hlavou. Hlava Wurma je vepředu zakončena silným a ostrým kostěným zobanem, který zřejmě slouží ke hrabání štol.

Informace o velikosti a zbarvení jsou kusé, neboť málokterý svědek "vynoření" Wurma o něm mohl ještě vyprávět. Zatím je známo, že délka Wurmů se pohybuje okolo 20 sáhů a zbarveni jsou, alespoň podle nalezených šupin, do šedavého odstínu hnědé.

Zprávy o výskytu Wurmů přicházejí z různých klimatických pásem, ale nevíme, zda se jedná o pozorová-

ní jednoho a téhož živočišného druhu. V některých případech lze na výskyt Wurma usoudit z obrovských "krtin" - pozůstatcích po jeho vynoření, nebo z půdy propadlé do chodeb jím vyražených. Na opravdu blízký výskyt Wurma lze usuzovat z lehkého chvění země, jehož intenzita se mění v závislosti na hloubce jeho pohybu.

Boj a zvláštní schopnosti: Při útoku Wurm zpravidla vynoří 1/3 délky svého těla ze země. Jediným důvodem jeho útoku bývá obstarávání potravy. V boji se Wurm spoléhá jen na své silné čelisti, kterými zasazuje smrtící rány. Kromě toho zasáhne-li Wurm postavu, je zde šance (1% za každý život, o který postava tímto útokem přišla), že postava bude spolknuta. V takovém případě přichází v každém dalším kole o 2-12 životů v důsledku působení trávicích šťáv a její jedinou šancí je prořezat se z těla Wurma ven. Jakmile Wurm spolkne dvě postavy, další nepolyká do té doby, než se předchozí dvě zcela rozloží (ztratí všechny životy).

Společenství a ekologie: Wurmové se sdružují jen za jedním účelem a tím je páření. Toto je také jediné období, kdy Wurm přechodně setrvává na jednom místě, neboť jinak vede zcela kočovný život a denně urazí i 160 mil. V době páření samice snese do podzemní prostory, která má vždy alespoň 10 sáhů v průměru, jedno vejce velikosti dobře živeného krolla a zbytek prostoru vyplní mrtvou potravou. Poté se samec a samice odloučí, nechají vejce vejcem a jdou, resp. plazí se každý svou cestou.

Zatracenec +

Životaschopnost:	jako zaživa + 1
Útočné číslo:	8/0,8/0 + zvl.
Obranné číslo:	12
Odolnost:	25
Velikost:	jako zaživa
Bojovnost:	12
Pohyblivost:	18/magický tvor.
Zranitelnost:	C,E,J,N
Inteligence:	1
Poklady:	0/0
Zkušenost:	250 + 30xživotaschopnost
Síla mysli:	Životaschopnost + 25

Vzhled a výskyt: Zatracenec je monstrum v podstatě humanoidního tvaru, pomineme-li ovšem skutečnost, že z větší části je jeho tělo tvořeno oblakovitým shlukem čehosi bělavě zářícího, co spiritisté nazývají "ektoplazma", a že se směrem od pasu dolů vytrácí do ztracena. Torzo zatracence tvořené tímto shlukem se zdá být nehmotné, což je ostatně patrně důvodem jeho imunity vůči určitým jinak úspěšným metodám likvidace nestvůr. Oproti tomu hlava a paráty,

ač také poněkud průsvitné, mají zcela konkrétní tvar a podobu, která je však poplatna stadiu rozkladu těla, z něhož zatracenec vzešel.

Co se výskytu týče, nedá se přesně stanovit, kde se se zatracencem zaručeně lze setkat a kde nikoli. Bylo však zjištěno, že se poměrně hojně vyskytují na velkých a starých bojištích nebo v místě vypálených či jinak živelně postižených měst.

Boj a zvláštní schopnosti: Zdá se, že zatracenci bojují zcela mechanicky a během boje jsou vedeni jedinou myšlenkou - pomstít se všem živým za svůj osud. Útok zatracence nezpůsobuje fyzická zranění, tj. při úspěšném zásahu pařáty (do OČ postavy se nepočítá kvalita nemagické zbroje) postava nepřichází o životy. Místo toho se jí sníží inteligence o rozdíl mezi hody na útok a na obranu. Kromě toho dotyk negativní energie sálající ze zatracencova těla je pro živé tělo tak nepříjemný, že si zasažená postava musí hodit proti pasti Int~5~nic/panická hrůza. Neuspěje-li, začne následkem panické hrůzy prchat z dosahu zatracence maximální rychlostí po dobu 1-6 kol. Postava, jejíž inteligence byla během souboje snížena na 0, si musí hodit proti pasti Odl~10~nic/smrt. Neuspěje-li, na místě umírá hrůzou. Přežije-li postava souboj se zatracencem, vrátí se jí ztracená inteligence rychlostí 1 bod za dvě hodiny odpočinku.

Vzhledem k tomu, jak je souboj se zatracencem nebezpečný, je potěšujícím poznatkem, že zatracenci se zjevují pouze v době od soumraku do svítání.

Společenství a ekologie: Jakožto nepřirozené bytosti zatracenci netvoří žádná vědomá společenstva a blízkost výskytu několika zatracenců je spíše dílem náhody.

Po dlouhém bádání byla osvětlena způsob vzniku zatracenců. Zatracenci jsou v podstatě duše, které nedošly klidu, protože jejich tělesné ostatky nebyly pohřbeny a zároveň byly k fyzickému světu poutány takovou silou, že jej nemohou samy opustit. Zatracenci jsou přitom svázáni se svým nepotřebným tělem, neboť se od něj nemohou vzdálit na více než (Životaschopnost x10) sáhů. Nepohřbené ostatky jsou pro ně zároveň jakýmsi zdrojem síly, neboť je-li zatracenec v souboji "zabit", ale jeho ostatky zůstanou nepohřbeny, následující noci znovu "ožije". Pohřbení ostatků zatracence je tedy jediný způsob, jakým může dojít klidu, a také jediný způsob, jak jej zcela zničit.

Poznámka pro PJ: Aby se zatracenec nestal s oblibou navštěvovaným "bojovým trenažérem", uděluje se uvedené množství zkušenosti pouze v případě, že budou následně pohřbeny jeho ostatky. Jinak je zkušenost za "zabití" zatracence desetkrát nižší.

Zzoid

Životaschopnost:	2-5
Útočné číslo:	(+7 + 7/+6,7/+6) = 14/+6,14/+6
Obranné číslo:	(+5 + 18) = 23
Odolnost:	8
Velikost:	C
Pohyblivost:	23/hmyz
Zranitelnost:	A1/2,B,C,D,G2,I,J1/2,K2,L
Bojovnost:	12
Inteligence:	1 (skupinová 15)
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	300 (neopracované kameny)
Zkušenost:	350 + 50xživotaschopnost

Podoba a výskyt: Zzoidi jsou podivnou a zdá se, že i rozumnou insektoidní rasou, žijící v hlubinách země. Jejich neobvyklé jméno je odvozeno ze zvláštního zvuku "ZZZ", který vydávají "pozorovatelé". Zzoidi svým tělem nápadně připomínají kudlanky, až na uspořádání zadních nohou a nebezpečný článkovaný zadeček vybavený ostrým žihadlem. Jsou zhruba 2,5 sáhu vysocí a jejich téměř neprorazitelný krunýř je temně růžové barvy. Často bývá ozdoben surovými drahokamy, které jsou na něm přichyceny podivnou pryskyřicí pocházející z tvrdnoucích výměšků slinných žláz Zzoidů.

Boj a zvláštní schopnosti: Zzoidi vždy útočí ve skupině, v ideálním případě s početní převahou alespoň dvou Zzoidů na každého protivníka. Není-li jich dostatečný počet, pak družinu pouze pozorují a neútočí. Zzoidi jsou totiž nadáni jakousi formou skupinové inteligence, takže v tomto okamžiku se již zpravidla podzemními chodbami nese jejich téměř neslyšitelné "ZZZ" a za 1-6 kol dorazí aspoň tak velká posila Zzoidů, aby doplnila původní počet na ideální stav a zbyli ještě dva volní jedinci. Na každých 10 Zzoidů totiž připadá jeden v úloze pozorovatele, který z výhodné pozice obhlíží situaci a funguje jako informační článek celé skupiny Zzoidů. Je-li tento v boji zabit, okamžitě se ze skupiny Zzoidů oddělí aspoň jeden další jedinec, který původního pozorovatele nahradí. V případě, kdy bojující Zzoidi nemají pozorovatele (což je vlastně jen po krátkou dobu mezi uvolněním se bojujícího Zzoida z boje a obsazením výhodné pozorovací pozice), nebo je-li překvapen osamělý Zzoid, snižuje se jejich ÚČ na polovinu.

Zzoidi k boji používají svých předních končetin, které jsou opravdu hrozivými zbraněmi. V případě, že Zzoid zasáhne postavu v jednom kole oběma končetinami, je postava zachycena a držena a Zzoid ji automaticky zasáhne žihadlem. Tento zásah způsobí zranění za 6 životů. Žihadlem je do těla postavy vpravena velká dávka silného paralyzujícího jedu (Odl~8~paralýza 2 dny/paralýza 4 týdny).

Zzoidi mají kromě výše uvedené skupinové organizace i další zvláštní schopnosti:

Zvýšené smyslové vnímání. Zzoidi jsou vybaveni infraviděním s dosahem 60 sáhů a pro orientaci v podzemí a předávání signálů používají podobný echolokační princip jako např. netopýři.

Vylučování pryskyřice. Zzoidi ve svých slinách vylučují látku, která na vzduchu velice rychle tuhne, avšak zůstává poměrně pružná. Pomocí této látky smíšené s hlínou dokáže Zzoid za jednu směnu "zazdít" otvor o průměru 2 sáhy.

Společenství a ekologie: Protože byli Zzoidi pozorováni jen velice krátce a navíc v situacích, které podrobnější zkoumání takřka znemožňovaly, jsou v této oblasti informace o nich jen velice kusé. Ze způsobu boje je zřejmé, že žijí ve společenstvích. Nicméně kromě funkce "pozorovatelů" nebyla dosud

zjištěna žádná známka jakékoli hierarchie, kromě toho, že funkce "pozorovatele" se zpravidla ujímá nejsilnější jedinec ve skupině. Z výsledků pozorování lze rovněž usoudit na jakousi formu skupinové inteligence, pomocí které mohou Zzoidi s využitím "pozorovatelů" efektivně koordinovat i náročné skupinové činnosti.

Studium části podzemního labyrintu Zzoidů nepřineslo příliš mnoho zajímavého. V prozkoumané části chodeb vyztužených pryskyřicí, kterou vylučují, nebyl nalezen žádný systém, stejně jako se nepodařilo objasnit smysl některých podivných místností. Na základě několika hrůzných nálezů však bylo zjištěno, proč jsou Zzoidi vybaveni oním silným paralytickým jedem. Svým larvám, které se vyvíjejí v zámotcích (vytvořených opět ze zmíněné pryskyřice), totiž jako potravu poskytují těla paralyzovaných (leč stále žijících) obětí. Vzhledem k tomu, že jed paralyzuje až na 4 týdny, lze se domnívat, že tuto dobu potřebuje larva ke svému vývinu v dospělého jedince.

Další důležitou informací, která byla zjištěna, je skutečnost, že na slunečním světle podléhají tělesné schránky Zzoidů velice rychlému rozkladu. Během jedné směny strávené na slunečním světle se tělo Zzoida doslova rozteče na nevzhlednou kalužinu odporně páchnoucí husté tekutiny. Ta však působí jako velice účinný protijed proti zzoidímu jedu. Bohužel její požití v dostatečném množství (aby byl jed neutralizován) je tak nepříjemné, že postava, která toto podstoupí, zpravidla vyzvrátí obsah žaludku (past Odl~4~imunita proti jedu Zzoidů/vyzvrácení a tedy žádný účinek).

Vraš

Životaschopnost:	počet čtverečních sáhů/4 (20 s^2 = Žtsch 5)
Útočné číslo:	pouze zvláštní - viz. popis
Obranné číslo:	0
Odolnost:	0
Velikost:	různá
Bojovnost:	-
Pohyblivost:	0
Inteligence:	3
Přesvědčení:	neutrální
Zkušenost:	počet čtverečních sáhů x 50

Vraš je tvor vzniklý umělou cestou - stvořil ho kdysi temný mág Varador jako ochranu před zvířaty a dobrodruhy nižšího kalibru, aby se jimi nemusel zabývat osobně. Varador tenkrát začal křížením Krvavé hrůzy a Zeleného hlenu, za pomoci Temné magie a hraničářského přítele Warrina pak dokonal stvoření velmi nepříjemného strážce. Vraš se dokonce jakousi shodou náhod proti všem předpokladům začal množit - a jeho spóry naložené v soli se prodávají za cenu mnoha tisíců zlatých.

Dech Draka

Dračí doupě

Martin Toman

Na průzkum

jeskyně DrD

Jak to všechno začalo

Asi před deseti lety byla v Dirmunii nedaleko západních hranic objevena ložiska velmi kvalitní železné rudy. U dolů vznikla nevelká vesnice, ze které se vždy po půl roce odvážela ruda do města Serowe k dalšímu zpracování. Ale protože Serowe nebylo zrovna nejblíž, vybudovali Dirmuňané asi v půli cesty mezi doly a Serowe tvrz, kolem které se brzy vytvořilo malé městečko - Yadena. Vytěžená ruda se nyní dovážela ke zpracování do Yadeny a do Serowe se dovážely už jen hotové výrobky. V tomto případě zbraně, protože Dirmunie se chystala do války s Mykarou.

Asi po roce postihlo kraj mohutné zemětřesení, při kterém došlo k propadu řečiště jedné nevelké řeky. Tak vznikla Průrva. Důlní vesnice i Yadena byly odříznuty od Serowe.

Válka Dirmunie a Mykary skončila příměřím, neboť obě země byly napadeny neznámými humanoidy, kteří byli později nazváni Poloobři. Obě země spojily své síly a společně útok poloobrů odrazily. Válka tím ovšem zdaleka neskončila. Proto nastala sháňka po nových zbraních, které byly pro úspěch války nezbytné. Z města Serowe byli za Průrvu vysláni poslové, aby zajistili další dodávku zbraní z Yadeny. Jeden z nich se vrátil se zprávou, že Yadena je zničena. Zbylí poslové, kteří se vydali přímo do důlní vesnice, se už nevrátili. Ani další pokusy nebyly úspěšné. A tak správce Serowe slíbil odměnu tomu, kdo se vydá za Průrvu a podá zprávu o tom, proč se odmlčela důlní vesnice..

A tady začíná dobrodružství.

Pro PJ

Dobrodružství vypadá na první pohled jednoduše. Záleží jen na postavách (a na PJ), co se z toho vyvine. Z poselství do vesnice se může stát trestná výprava na zlého čaroděje. Je tu víc možností, jak si výpravu rozšířit. Záleží na hráčích, jak moc si chtějí zahrát. Co se týče úrovně postav, je celkem jedno, jak vyspělé postavy se do dobrodružství vydají (PJ se lehce přizpůsobí). Já osobně mám nejlepší zkušenosti s družinou 2-3 postav na 5.-8. úrovni.

Vysvětlivky k mapě:

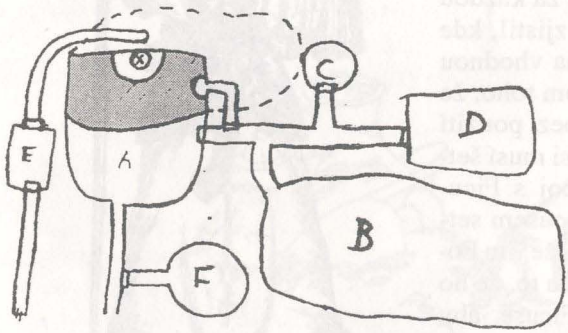
Číslice označují důležitá místa - viz popis níže.
TH - Temná hora, 1218 s.n.m.
ZK - Zelený kopec, 1167 s.n.m.
MV - Malý Vrch, 1056 s.n.m
VV - Velký Vrch, 1362 s.n.m.
MK - Mlžný kopec, 1122 s.n.m.
UMV - údolí Mezi Vrchy
Výškový rozdíl vrstevnic je 100 sáhů.

Důležitá místa

1. Sídlo sekty

Jedna stará legenda praví, že ten, kdo vloží soše boha Omrina do otvoru uprostřed čela kámen zvaný Magické Oko a tak boha oživí, získá za odměnu nesmrtelnost a nesmírnou moc. Této legendě propadl jistý fanatik jménem Kaleth. Omrinovu sochu ukradl a ukryl se na místě, o kterém si myslí, že skrývá Magické Oko. Prohlásil se velekněžem a založil sektu. Pomocí hypnózy zmámil několik lidí a z těch nejsilnějších udělal své pomocníky a strážce. Ti jediní jsou vyzbrojeni meči a mají foukačky s otrávenými šipkami (jed Odl~7~nic/bezvědomí, účinkuje do tří kol.) Strážci občas vycházejí do okolí a přivádějí zajatce. Každý zajatec je podroben tzv. Čištění duše - dostane lektvar namíchaný velekněžem. Lektvar je omamný - Odl~8~nic/omámení. Omámení trvá 24 hodin, přičemž další lektvar podaný v této době účinkuje automaticky. Omámení také pomine v případě zranění popálením nebo poleptáním. Omámený člověk se dá velmi dobře ovládat a toho Kaleth využívá. Část lidí pracuje na malých políčkách, aby měli všichni co jíst, a část se přehrabuje v podzemí a hledá Magické Oko (které neexistuje - pozn. autora). Vždy před západem slunce se všichni sejdou v obřadní místnosti, kde je velekněz přesvědčuje o správnosti svého počínání a ohromuje je různými kouzly. Jejich doprovodné efekty (dým, mrak, blesky apod.) pozorují obyvatelé důlní vesnice. Na závěr všichni "věřící" vypijí další dávku Kalethova lektvaru a tím je obřad zakončen. Občas bývají dávány oběti bohu Omrinovi - lidé, kteří nepodlehli omamnému lektvaru, jsou předhazováni Poslu boha, což je dvacetisáhový červ.

Plán podzemí:



▯ - dveře

ǂ - tajné dveře

⊗ - socha Omrina

Podzemní komplex

A - Tato místnost slouží jako obřadní. Vyšrafovaná část je 20 sáhů pod úrovní podlahy místnosti. Je to část doupěte Posla boha (celé doupě je znázorněno čárkovaně). Nad doupětem červa jsou dva výstupky. Na větším z nich je umístěna Omrinova socha - zde se při obřadech znenadání zjevuje Kaleth (pomocí kouzla Hyperprostor). Z menšího výstupku jsou shazovány oběti.

B - Toto je veliká jeskyně, v níž přes den kopou Kalethovi lidé a hledají Magické Oko.

C - Cela, do které jsou zavíráni zajatci, kteří čekají na Čištění duše nebo na obřad, při kterém mají být obětováni.

D - V této místnosti přespávají strážci. Podle toho je také zařízená.

E - Zde sídlí Kaleth. Místnost je celkem slušně zařízená. Kaleth v ní tráví většinu dne. Má odtud tajný východ z komplexu.

F - Spižírna.

Všechny chodby a místnosti jsou jen hrubě vytesané ve skále.

Obyčejní členové sekty nemají do komplexu přístup (jen s doprovodem). Přespávají v chatrčích.

2. Focusův srub

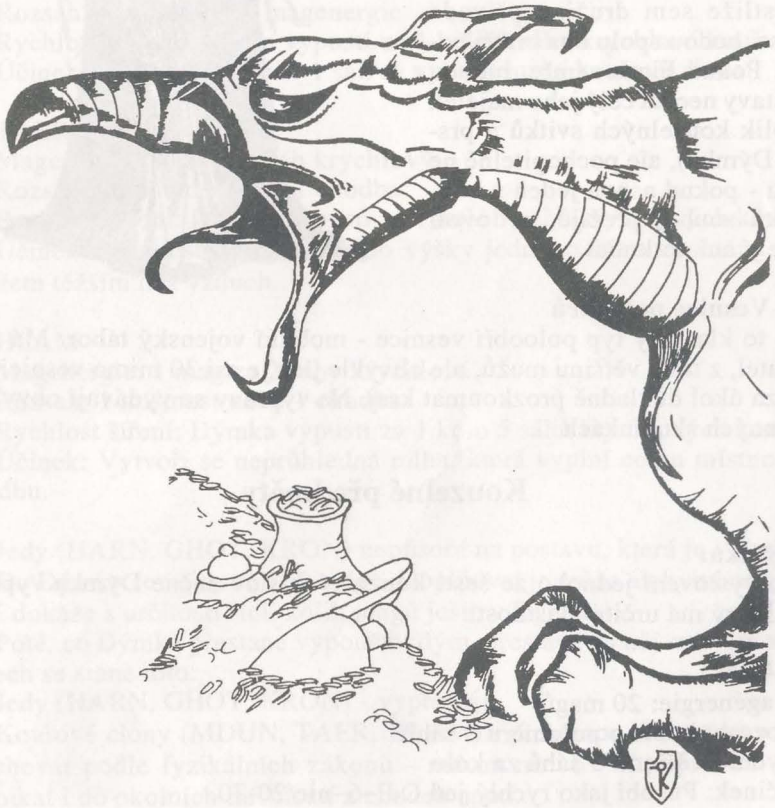
Na kopci ve srubu žili dříve dva bratři - Focus a Ficus. Jsou to jednovaječná dvojčata a proto měli už od dětství stejné zájmy. Oba se začali věnovat magii. Z Focuse se stal dobrý mág, z Ficuse dobrý čaroděj, ale ten se vydal špatným směrem - podlehl černé magii. Ukradl Focusovi Knihu kouzel a uprchl. Focus přísahal, že za každou cenu získá Knihu zpět. Už zjistil, kde se Ficus skrývá, ale čeká na vhodnou příležitost. Je si dobře vědom toho, že se k Ficusovi nedostane bez použití kouzel, a právě magenergii si musí šetřit na pravděpodobný souboj s Ficusem. Pokud se družina s Focusem setká, je velmi pravděpodobné, že jim Focus slíbí pomoc na oplátku za to, že ho bezpečně dopraví k sídlu Ficuse, aby se s ním mohl utkat.

3. Těžební vesnice

Vesnice vznikla nedaleko dolů s železnou rudou. Nyní má značné potíže. V dolech už se netěží, vesnice se tak tak uživí. Je zde málo obyvatel, většinou ženy, děti a staří lidé. Muži, kteří odcházeli na lov, se už většinou nevrátili (nejčastěji skončili v sektě), ani výprava vyslaná do Serowe nepřišla zpět. Lidé se už bojí vycházet z vesnice. Velice je znepokojují úkazy na severním kopci (Kaleth čaruje). Domnívají se, že odtud pochází všechno zlo, které je postihlo. Jednou této vesnici pomohl mág Focus, který žije na jihu. Zoufalí vesničané mohou požádat družinu, aby se za ním vydala a požádala ho jménem vesnice o pomoc.

4. Drak

V jeskyni zde žije mladý zelený drak. Je to další pohroma pro vesnici. Občas někoho sežere nebo něco zničí. Vesničané o jeho doupěti nevědí, zato oba kouzelníci ano.



5. Yadena

Na tomto místě dříve stávalo městečko Yadena. Poté, co bylo zničeno poloobry, do něj čaroděj Ficus umístil několik nemrtvých, většinou přízraky a duchy. Tak si chtěl zajistit, že ho v kraji za Průrvou nebude nikdo obtěžovat. Obnovené město by mu vadilo. V troskách města přízraky zlikvidovaly výpravu z těžební vesnice a většinu posl ů ze Serowe (jeden se vydal zpět dříve, než přízraky zaútočily).

6. Ficusův srub

Poté, co Ficus uprchl s Knihou, začal hlouběji studovat černou magii. Měl velké plány a chtěl je co nejdříve uskutečnit. Když poloobři zaútočili na Yadenu, skrytě jim pomáhal. Trosky města pak obsadil nemrtvými.

Jestliže sem družina přivede Focuse, budou spolu oba bratři bojovat. Pokud Ficus zemře, mohou si postavy nechat celý jeho majetek (několik kouzelných svitků a prstenů, Dýmka), ale pochopitelně ne Knihu - pokud aspoň jeden z kouzelníků souboj přežije, nedovolí jim se jí ani dotknout.

7. Vesnice poloobrů

Je to klasický typ poloobří vesnice - mobilní vojenský tábor. Má asi 50 obyvatel, z toho většinu mužů, ale obvykle jich je asi 30 mimo vesnici. Mají totiž za úkol důkladně prozkoumat kraj. Na výpravy se vydávají obvykle ve tříčlenných skupinkách.

Kouzelné předměty

Dýmka:

Po vyslovení jednoho ze šesti kouzelných slov začne Dýmka vypouštět dým, který má určité vlastnosti:

HARN
Magenergie: 20 magů
Rozsah: koule o poloměru 5 sáhů
Rychlost šíření: 5 sáhů za kolo
Účinek: Působí jako rychlý jed Odl~6~nic/20-70.

GHOT
Magenergie: 15 magů
Rozsah: koule o poloměru 10 sáhů
Rychlost šíření: 5 sáhů za kolo
Účinek: Působí omamně - Odl~7~nic/tvrdý spánek.

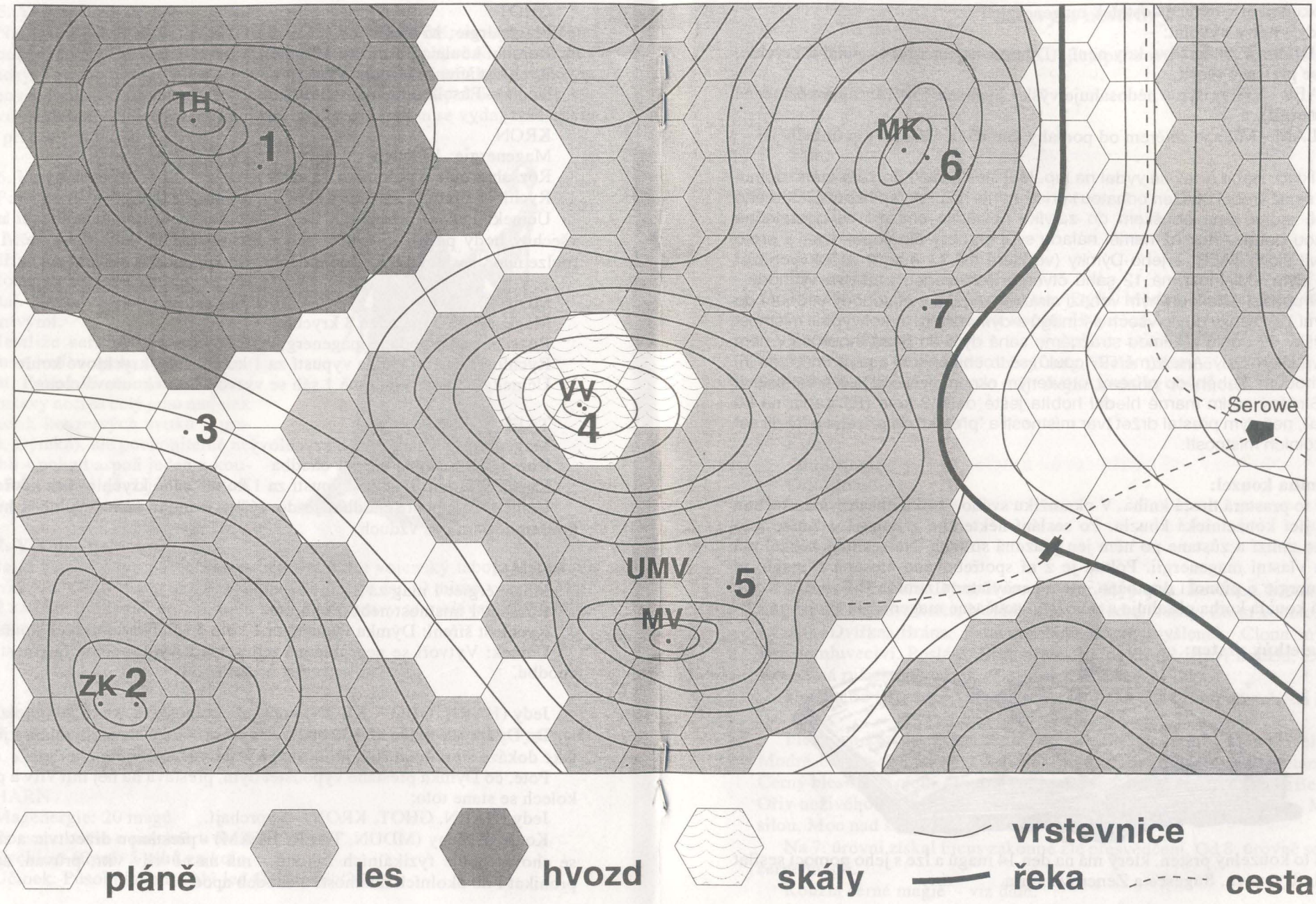
KRON
Magenergie: 10 magů
Rozsah: koule o poloměru 15 sáhů
Rychlost šíření: 5 sáhů za kolo
Účinek: Působí omamně - Odl~8~nic/omámení. Omámený tvor má na všechny hody postih -5 a není schopen soustředění delší dobu než 1 kolo (nelze např. seslat kouzlo Vodní dech). Omámení trvá 1-6 směn.

MDUN
Magenergie: 2 magy za 3 krychle
Rozsah: podle dodané magenergie
Rychlost šíření: Dýmka vypustí za 1 kolo 3 sáhy krychlové kouře
Účinek: Z krychlí o hraně 1 sáh se vytvoří hustá kouřová clona.

TAER
Magenergie: 1 mag za sáh krychlový
Rozsah: 1 místnost nebo 1 chodba
Rychlost šíření: Dýmka vypustí za 1 kolo 5 sáhů krychlových kouře
Účinek: Místnost (chodba) je do výšky jednoho sáhu vyplněna hustým kouřem těžším než vzduch.

HLAM
Magenergie: 1 mag za 2 sáhy krychlové
Rozsah: 1 místnost nebo 1 chodba
Rychlost šíření: Dýmka vypustí za 1 kolo 5 sáhů krychlových kouře
Účinek: Vytvoří se neprůhledná mlha, která vyplní celou místnost nebo chodbu.

Jedy (HARN, GHOT, KRON) nepůsobí na postavu, která je vyvolala.
Do Dýmky se vejde až 100 magů. Doplňovat je může alchymista a jen ten také dokáže s určitostí říci, kolik magů ještě v Dýmce je.
Poté, co Dýmka přestane vypouštět dým, přestává na něj mít vliv a po 0-5 kolech se stane toto:
Jedy (HARN, GHOT, KRON) - vyprchají.
Kouřové clony (MDUN, TAER, HLAM) - přestanou držet tvar a začnou se chovat podle fyzikálních zákonů - má na ně vliv vítr, průvan, začnou pronikat i do okolních místností a chodeb apod.


TH
1
MK
6
7
VV
4
3
Serowe
UMV
5
MV
ZK
2
pláně
les
hvozd
skály
vrstevnice
řeka
cesta

Pokud není v dýmce dostatek magenergie:
Jedy - nelze vyvolat.
MDUN - V okamžiku, kdy není v Dýmce magenergie na další 3 krychle, dým se přestane tvořit.
TAER - Vrstva dýmu nedosahuje výšky 1 sáh, ale je nižší (úměrně dodané magenergii).
HLAM - Mlha je směrem od podlahy čím dál řidší a tedy průhlednější.

Příklad: Hobit Artex se vydal na lup. Měl štěstí, vlezl do správného domu. Když se už vracel obtížen bohatou kořistí, náhle ho překvapil strážný, kterého zřejmě jedna rána obuškem do zátylku nestačila omráčit na dostatečně dlouhou dobu. Artex už neměl náladu svůj chrabrý čin yopakovat, a proto vyslovil slovo TAER. Z jeho Dýmky (ve které má 11 magů) začal vycházet hustý dým. (Místnost má 12 sáhů čtverečných, vedou z ní dva východy - jedném přišel Artex, druhým vchází strážný - a jsou v ní schody vedoucí do přízemí.) Z Dýmky ubylo všech 11 magů a dým během tří kol vyplnil místnost do výšky 90 coulů. Zatímco strážnému sahá dým do pasu, hobit se v něm schová skoro celý. Artex (měří 97 coulů) se trochu přikrčil a po paměti zamířil ke schodům. Seběhl do přízemí, otevřeným oknem vyskočil ven a šel oslavit lup. Strážný zatím marně hledal hobita ještě další 3 kola (PJ padla na k6 čtyřka), než dým přestal držet tvar místnosti a "přetekl" do přízemí a "rozlil se" do okolních místností.

Kniha kouzel:
Je to prastará tlustá kniha. V okamžiku svého vzniku obsahovala všechna existující kouzelnická kouzla. Po seslání některého z kouzel v Knize toto kouzlo zmizí a zůstane po něm jen prázdná stránka. Na sesílání kouzel má kniha vlastní magenergii. Pokud je z ní spotřebováno alespoň 5 magů, je magenergie o půlnoci doplněna. ale s nenávratnou ztrátou 0-5 magů. Kolik a jaká kouzla kniha obsahuje a množství současné magenergie závisí na PJ.

Kalethův prsten:

Je to kouzelný prsten, který má na den 14 magů a lze s jeho pomocí sesílat kouzla Hypnóza, Sugesce a Zenerova karta.

Postavy a nestvůry

Většina postav jsou Obyvatelé. Jejich parametry závisí na potřebě PJ.

Kaleth - člověk kouzelník

Úroveň:	3
Síla:	9
Obratnost:	12
Odolnost:	12
Inteligence:	15
Charisma:	14
Životy:	14
Přesvědčení:	neutrální
Kouzla:	Hyperprostor, Dým, Modré blesky, Tma, Oheň, Ohnivá koule, Hypnóza.

Focus a Ficus

Lidé. Focus je zmateně dobrý mág, Ficus zákonně zlý čaroděj. Jsou to jednovaječná dvojčata, proto mají stejné hodnoty vlastností.

Úroveň:	10
Síla:	8
Obratnost:	12
Odolnost:	10
Inteligence:	19
Charisma:	18
Životy:	38

Focusova kouzla: Dým, Hyperprostor, Hypnóza, Levitace, Metamorfóza, Sugesce, Zenerova karta, Neviditelnost, Modré blesky, Zlom kouzlo, Magický štít, Dvířka, Brána, Fata morgána, Čtení myšlenek, Clona myšlenek, Břichomluvectví, Poslání, Bílá střela, Najdi zlo, Rozptyl kouzla, Zdvojení, Kouzelná rušička, Dveřník, Cizí jazyk, Bábelská rybka.

Kouzla od Bílé střely včetně musí sesílat s použitím pomocných kouzel.

Ficusova kouzla: Dým, Hyperprostor, Magický štít, Mágův velký mix, Modré blesky, Neviditelnost, Oheň, Rychlost, Zaklep, Tma, Metamorfóza, Černý blesk, Zdvojení, Ohnivá koule, Ochrana před šípy, Dveřník, Beranidlo, Oživ neživého, Dívka, Ochromení, Netvor, Smích, Moc nad časem, Moc nad silou, Moc nad smrtí.

Na 7. úrovni získal Ficus zákonně zlé přesvědčení. Od 8. úrovně se věnuje černé magii.

Kouzla černé magie - viz dále.

Poloobr

Životaschopnost:	5
Útočné číslo:	+7 + zbraň
Obranné číslo:	+3 + 2 = 5
Odolnost:	23
Velikost:	D
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	8
Vytrvalost:	28
Inteligence:	6
Přesvědčení:	zmatené zlo
Zkušenost:	250

Poloobři pocházejí z neznámých severních zemí. Jsou to obratní a schopní bojovníci. Jsou zvyklí žít válečným způsobem života, jiný se jim nezamlouvá. Jejich vesnice jsou mobilní a připomínají spíše vojenské tábory.

Co se týče dalších nestvůr, záleží jen na PJ, s jakými tvory se družina setká. Nejvíce lovné zvěře se vyskytuje kolem Temné hory, což bývá často lovcům z vesnice osudné (jsou chyceni Kalethovými poskoky).

Kouzla černé magie

Tato kouzla byla uveřejněna v Dechu draka 1-5/1995. Protože ne každý má tato čísla k dispozici, uvádíme zde popisy kouzel použitých v tomto dobrodružství.

Poznámky pro PJ:

Mágova kouzla jsou u temných kouzelníků s přesvědčením zmatené a zákonné zlo zvýhodněna o 1 mag při sesílání kouzla od 1 do 9 magů a o další 2 magy na každých dalších načatých 10 magů.

Temní kouzelníci nesmějí používat svěcenou vodu. Léčivé lektvary a kouzla na ně mají v 50% jen poloviční účinek.

Dívka (* **Wen** *)

magenergie: 6 magů za první
2 magy za každou další směnu
dosah: 0
rozsah: jen kouzelník
vyvolání: 2 kola
trvání: podle dodané magenergie

Kouzelník se tímto kouzlem promění v krásnou svůdnou dívku (či jinocha) s charismou 23/+6 - na pohlaví kouzelníka nezáleží. Rasa je shodná s kouzelníkovou. Je tak krásná(ý), že eventuální útočník má při útoku na ni(něj) postih -5 k útoku. Působí jako ztělesnění dobra a osoby jsou náchylnější k vyžvanění tajemství, vyjednávání, atd. dle úvahy PJ. Zvýšení charismy se týká pouze vnější krásy - pro určení SM, pro účely pastí apod. se používá skutečná kouzelníkova charisma.

Transkripce (***Transcripcio***)

vyvolání: 6 kol

Toto kouzlo umožňuje přechod vázaných alchymistických magů ve volné a jejich přenos do kouzelníkovy hlavy. Má to malý háček - kouzlo má jen 15% výtěžnost.

Příklad: Kouzelník vezme jeden Sluneční prsten a po 5 kol se na něj soustředí. V průběhu 6. kola se prsten rozpadne, vyletí z něj 101 magů, z nichž 15 se "usadí" v kouzelníkově auře a 66 se vyzáří v nebleskové formě do prostoru (zamčené dveře, oživlí mrtví, mísa hrušek máslovek o 2 místnosti dál ap.).

Ochromení

magenergie: velikost A - 2xŽivotaschopnost + 10
velikost B - 2xŽivotaschopnost + 20
velikost C - 2xŽivotaschopnost + 30
velikost D - 2xŽivotaschopnost + 60
past: Roz ~ 10 ~ !
dosah: 15 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: 1 směna

Toto kouzlo sníží postižené bytosti na jednu směnu obratnost a sílu na 1/-5.

Netvor (* **Thaur** *)

magenergie: 10 magů
past: Odl+Roz ~ 8 ~ !
nechce-li cíl, bránit se nemusí
dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: 1-6 směn

Po seslání tohoto kouzla se kolem daného tvora vytvoří zvláštní magická slupka, která má jedinou vlastnost - každému zobrazí tvora "uvnitř slupky" jako bytost maximálně odpornou. Co vidí který pozorovatel, závisí na tom, co je mu nejvíc proti srsti (někdo Gluma, někdo postavu tvořenou propletenými hady, ještěrkami, červy, ...). V případě potřeby se po dobu trvání kouzla bere, jako by daný tvor měl bonus za charismu -6.

Smích (* **Kuru** *)

magenergie: 5 magů vazba
1 mag každý smích
dosah: pohled z očí do očí na max. 15 sáhů
při vyvolání smíchu 15 sáhů
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
působení dle úvahy kouzelníka
trvání: 1 den
past: Roz ~ 9 ~ !

Po seslání tohoto kouzla začíná postava, na niž bylo kouzlo sesláno, najednou pociťovat neodolatelnou chuť se smát. Ve smích propuká ve chvílích, které si (za 1 mag) volí kouzelník. Směje se 3 kola a to smíchem značně hlasitým, kdy není schopna útoku ani obrany. V případě, že oběť uspěje v hodu proti pasti (háže se při každém vyvolávání smíchu), se kouzelník 6 kol svíjí na zemi v záchvatu smíchu.

Kouzla moci

Kouzla moci může začít studovat pouze temný kouzelník, který černou magii studoval nejméně po dvě úrovně a provedl zasvěcovací obřad. Při tomto obřadu musí kouzelník na temném místě odevzdat mzdu vlastní krve - rozdělá oheň z borových větví, pak obsidiánovou dýkou dvakrát křížem přejede přes svou hruď. Zachycenou krev pak musí vhodit do ohně o půlnoci za pronášení slov: "Sloužím Ti a Ty mi budeš služebníkem. Jsme svázáni poutem krve a poutem nenávisti. Vstup do mne a já vstoupím do Tebe, jako oheň vstupuje do těla a tělo do ohně." *(Je přitom zraněn za 2k6 životů a jizvy nelze zničit.)*

Pak může temný kouzelník začít studovat Kouzla moci.

Kouzla moci však mají pro temného kouzelníka i nepříjemné aspekty - jak léčivé lektvary, tak léčivá kouzla na něj působí jen s poloviční účinkem.

Moc nad časem

magenergie: 7 magů na kolo "zastavení času"
dosah: kruh o poloměru 200 sáhů
rozsah: kouzelník a 0-6 bytostí
vyvolání: 6 kol
trvání: dle dodané magenergie

Dává schopnost postavit zvolené bytosti mimo čas. Z pohledu bytosti, na kterou je kouzlo sesláno, se tedy vlastně okolní čas zastaví.

Toto kouzlo lze seslat na kouzelníka a nejvýše 6 dalších bytostí dle jeho úvahy - kouzelník se však musí na kouzlo zcela soustředit a tedy stojí, leží či sedí zcela bez pohybu a nemůže se dění mimo čas nijak aktivně účastnit.

V 10% však nastane opačná situace a místo aby se okolní svět pro postavy na určitý počet kol zastavil, postavy na tentýž počet kol zcela strnou pro okolí.

Postavy či bytosti "pohybující se" nemohou nijak "strnulým" ublížit, zranit je či zabít. Mohou však vykonat jakoukoli činnost jako položení bomby, přesun materiálu apod. Nelze ale jakkoli manipulovat se živými tvory.

Moc nad silou

magenergie: 5 magů seslání
1 mag za každé zlepšení o 1
dosah: dotek
rozsah: 1 zbraň
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1 kolo (následující po vyvolání)
selhání: v 5% se "+" změní v "-"

Dává kouzelníkovi šanci velice účinně zasáhnout protivníka chladnou zbraní, kterou drží v ruce. Této zbrani se krátkodobě (na jedno kolo) zvýší síla zbraně o tolik, kolik magů investoval kouzelník do zvýšení.

Příklad: kouzelník Sirius bojuje s krollem Cohem. Kroll má zjevnou převahu a kyj, kouzelník dýku 2/0 a -1 postih za sílu. Základ na zbrani má tedy 1/0. Chce však krolla výrazně zasáhnout a tak sešle toto kouzlo a investuje do něj 27 magů. 5 magů je třeba na seslání a zbytek 22 magů tedy bude tvořit navýšení síly zbraně. Dýka v kouzelníkově ruce bude mít tedy po jedno kolo sílu 23/0 (1/0 + 22), a pokud si kouzelník hodí na k6 čtyřku, má jeho útok dýkou sílu 27/0.

Moc nad smrtí

magenergie:	10 magů převzetí
	40 magů navázání
dosah:	dotek
rozsah:	jedna "duše"
vyvolání:	1 směna převzetí
	6 kol navázání
trvání:	do rozptýlení či zlomení kouzla
	nebo zániku účelu zjevování

Tímto kouzlem může kouzelník použít "duši" nejvýše 3 směny mrtvého tvora pro zjevení. "Duši" získá tak, že po jednu směnu setrvá v meditaci nad mrtvým s rukama položenýma na jeho čele - je schopen ji v sobě (bez rizika) přechovávat 3 dny, pak "duše" zmizí. V těchto třech dnech však kouzelník může "duši" kamkoli za 40 magů umístit, a to tak, že se dotkne místa, kde se má zjevení objevovat - během šesti kol do něj "duši" přemístí a dá jí jednoznačné příkazy pro zjevování se. Místo navázání zjevení musí mít velikost nejméně stejnou, jako původní tvor.

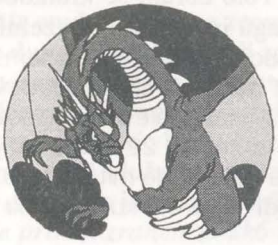
Zjevení se může zjevovat kdykoli, ale v jednom dni nejvýše na 6 směn a nejdále 250 sáhů od místa umístění. Má inteligenci mrtvé postavy sníženou o 2 (pokud to jde), je schopné komunikovat, ale je nehmotné a zcela neškodné. Zanikne-li důvod zjevování se určený kouzelníkem, zjevení zmizí.

Běžně zjevení používají temní kouzelníci pro strašení vesničanů, aby tito nezacházeli příliš blízko k jejich temným doupatům.

Na průzkum- jeskyně DrD

Jeskyně se umístila na 3.-4. místě v soutěži O spár Zlatého draka '94

Autor: Martin Toman
Ilustrace: Michal Vondráček, Jarda Kocourek
Grafická úprava: Dech draka



Vraš se vysazuje do spár mezi kameny na místo, které má střežit - toto místo musí být ohrazeno alespoň deset coulů širokou stříbrnou přehradou (zárubněmi, pásem kovu) ve všech místech, kudy Vraš nemá proniknout - jinak se šíří neomezeně. Jedinou další známou překážkou šíření je přímé sluneční světlo, které Vraš nesnáší a z míst zasažených přímým slunečním svitem se stahuje. Jinak se Vraš šíří rychlostí dvou čtverečních sáhů za den (zdivem tloušťky nad 10 coulů neprorazí, takže skrz zeď se nešíří) a pokryje v téměř neznatelné vrstvě strop, stěny i podlahu. Místo obsazené Vrašem je na pohled vlhké a na dotek naprosto suché - to je také jeden z mála způsobů odhalení Vraše. Hobit ho sice vycítí, ale pouze tehdy, má-li Vraš rozsah větší než 10 čtverečních sáhů - pak ho hobit vycítí jako tvora velikosti A, od 20 s^2 jako tvora B, od 30 s2 C atd. Tvorové s inteligencí menší než 5 Vraše spolehlivě vycítí jako místo zasažené zlobou a do prostoru Vrašem zasaženého nevejdou.

Každoročně na začátku zimy Vraš vyprodukuje na každých deset čtverečních sáhů jeden rudý kožovitý útvar o průměru asi jednoho coulu. Ten obsahuje spóry Vraše a během jednoho týdne ztvrdne a zkřehne. Stačí pak silnější náraz, spóry se uvolní a Vraš napadne nové území. Proto se také obaly nakládají do soli, kde si svou pružnost zachovají.

Působení: Vraš spolehlivě odpuzuje tvory s inteligencí 5 a menší (jak bylo uvedeno výše). Ten, kdo do prostoru Vrašem zasaženého vstoupí, si v každém kole háže proti pastem Odl ~ 6 ~ nic/snížení inteligence o 1 (bonus se také příslušně sníží) a Int ~ 6 ~ nic/snížení odolnosti o 1 (bonus se také příslušně sníží).

Tvor, jehož inteligence klesne na 5, prchá tam, odkud přišel. Pokud však tvor, který územím Vraše prochází, tento prostor opustí (ať už projde nebo prchne), ztratí během šesti kol všechny Vrašem způsobené postihy. Má pouze pocit, že na místě, kde byl, sídlí Strach osobně. Ten, kdo jednou prostorem zasaženým Vrašem projde, příště na tomto místě háže proti pastem o nebezpečnosti pouze 4. Vraš reaguje i na tvory neviditelné a ve formě mlhoviny!

Existuje jediný bezpečný způsob průchodu územím Vraše. Ten, kdo chce bezpečně územím Vraše procházet, musí obětovat desetinu čtvrtky vlastní krve. Do této krve rozmíchá jednu minci rozetřeného česneku a aspoň tři kapky chřestýšího jedu. Směs je pak třeba vylít na kraj Vrašova území a počkat tolik směn, kolik čtverečních sáhů Vraš zabírá. Ten, i kdyby se později jakkoli rozšířil, bude si pamatovat pach rozlité krve jako velmi nepříjemný a na tvora s tímto pachem nebude působit. Desetina čtvrtky krve vydá za 1/20 životů, nejméně však za 1 život.

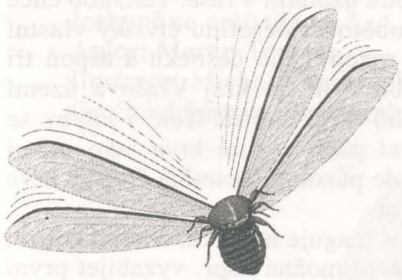
Zasáhnout Vraše je celkem snadné, neboť reaguje na oheň, ohnivá kouzla i blesky, ale jeho život je "plošný", takže není možné např. vyzabíjet první sáh, pak druhý sáh... Zraněním Vraše se však snižují pasti pro jeho působení - při ztrátě čtvrtiny životů na 5, při ztrátě poloviny na 4, ztratí-li Vraš tři čtvrtiny životů, ztrácí své působení do té doby, než se doléčí alespoň na jednu polovinu původního počtu životů. Léčí se za každý svůj čtvereční sáh a den

za 1 život, nejvýše však za tolik životů, kolik jich v daném dni má (tj. zůstane-li Vrašovi o 50 s^2 5 životů, vyléčí se v prvním dni ne za 50, ale jen za 5 životů, druhý den za 10 životů atd.). Vraš se může léčit i jinak - jakéhokoli tvora, který na území Vraše leží, tráví rychlostí 10 životů za směnu a "strávené" životy oběti okamžitě využije jako své vlastní.

Knihomol

Životaschopnost:	1 život
Útočné číslo:	-5
Obranné číslo:	1
Odolnost:	0
Velikost:	velmi malé A
Bojovnost:	-
Pohyblivost:	4/hmyz
Inteligence:	1
Zkušenost:	5

Knihomol je matně šedý motýlek s rozpětím křídel skoro deset coulů. Vyskytuje se ve starých opuštěných knihovnách či výrobnách pergamenu, ale vždy na místě, kde je (nebo bylo) větší množství potravy. Obvykle na jednom místě sídlí skupinka 5 až10 knihomolů. Knihovníci fungujících knihoven kvůli nim často pokládají na vyvýšené police staré, vyřazené knihy - tyto knihy knihomolové vyhledávají asi tak, jako kroll prorostlé vepřové, a nechávají pak normální svazky na pokoji. Normálně toho knihomol moc nesní, tak dvě mince knihy či pergamenu ročně. Ale pokud vyhládne, je schopen na posezení spořádat minci materiálu - pak ať si dají kouzelníci pozor na knihy a alchymisté na svitky, zejména, je-li knihomolů více.



Problém začíná v případě magických svitků a knih - po pozření magického materiálu totiž knihomol do deseti směn naklade 2-3 vajíčka, ta jeden den zrají a pak se z nich líhnou noví, malí knihomolové. Ti za deset dní dorostou v plně vyvinuté kusy.

Následující nestvůry jsou vybrány z příspěvků do soutěže o nejlepší popis (vyhlášené v loňském roce), které nám byly poskytnuty jejími pořadateli. Proto u nich nehledejte takové parametry jako ÚČ, OČ apod.

NOSOHLEN VZÁCNÝ

Jedná se o tvora, který vzdáleně připomíná mravenečníka. Nosohlen je chlupatý, asi 3 sáhy velký tvor s velkým nosem. Živí se především živočišnou stravou a je nebezpečný i pro dobrodruhy. Žije v mokřinách a tmavých lesích, vyskytuje se v párech. Své jméno dostal po svém nose, který sám měří okolo 1 sáhu. Nosohlen dokáže ve svém těle vytvořit hlenovou kuličku, kterou pak útočí. Nosohlen je velice inteligentní tvor. Je-li zraněn nějakými lovci a nemá už šanci uniknout (lovci ho loví pro jeho překrásnou srst), lehne si na zem a počká, až k němu lovci, kteří myslí, že je mrtvý, přijdou. Jsou-li od něho asi 5 sáhů, útočí svou hlenovou kuličnou, kterou vystřelí velkou rychlostí z nosu. Je-li lovec zasažen hlenovou kuličkou do hrudníku nebo do zad, padá pod jejím nárazem k zemi. Navíc se na něho hlenová kulička přilepí a okamžitě rozpouští látky a kůži, kov do 3 směn. Hlen jde odstranit pouze prou-dem vody nebo ho spálit. Nosohlen je vůči hlenové kuličce (hlenu) imunní. Sní-li nějaký živý tvor jeho maso, dostává do 1 směny silné křeče do břicha, které v 5% končí smrtí. Křeče přestávají po 6 směnách po požití.

Petr Šiníček

KLÍŠŤÁK

Klíšťák je nestvůra žijící v tmavých jeskyních, kam za žádných okolností nedopadne sluneční světlo.

Je to malý brouk, který se při každé příležitosti vrhne na jakoukoli člověku podobnou bytost při alespoň skoro plném počtu životů na které není jiný klíšťák. Přisaje se na tělo. Je cítit svědění jako od komára. Po přisátí užírá každé tři směny jeden život, a to tak dlouho, dokud je postava schopna se hýbat. Zbavit se ho lze pouze pokud se postava do devíti směn dostane do přímého slunečního světla, v tu chvíli hyne. Po devíti směnách (3 živ.) mu slunce neublíží. Pokud vycítí, že postavu čeká smrt, pustí se a uteče. Rozmnožuje se pokud nasaje více než 15 životů, pak z každého dalšího života vzniknou tři další klíšťáci.

Klíšťák nikdy nenapadne postavu chráněnou dračím zubem, protože dračí život je na něj moc silný a klíšťák by pukl.

Jana Galetková

ŠTĚSTÍK

Štěstík je malý pavouček. Nežije ve volné přírodě, ale je běžně k dostání. Nosí se na krku, přitahuje štěstí a odpuzuje zlé síly. Mimo to má ještě jednu zvláštní vlastnost, je jako myslící hruškovník a následuje svého pána i do záhrobí. Je naprosto bezbranný, ale má tvrdé tělíčko jako blecha, takže nejde dost dobře rozmáčknout. Množí se na chovných farmách. Mimoto umí mluvit, ale jen ve verších.

Jana Galetková

POSTELNÍK

Postelník je výtvor jednoho zlomyslného čaroděje, který chtěl ponížit svého soka, a tak stvořil postelníka. Postelník je velmi krásný mladý hoch, který svádí vdané ženy, a když je svede, objeví se na všech obrazech podvedeného muže nesmazatelné, královsky rozvětvené parohy. Rozmnožuje se stejně jako jednobuněční živočichové dělením. Žije ve městech, ale má skvělé maskovací schopnosti, takže ho jde rozeznat od lidí pouze "při činu". Jelikož je magický, lze ho zabít pouze papežem svěcenou vodou (popř. kardinálem, ale není to 100%). Nechává se najímat k svádění žen mocných králů, mágů i čarodějů.

Jana Galetková

DAYKOMYD

Daykomyd je obrovský (4-5 m dlouhý, vážící až 2 tuny), tmavě zelený ještěr s velkýma žhnoucíma očima, které jsou mocnou zbraní. Když je napaden, vyšlehnou mu z očí bílé paprsky, které rušitele klidu na několik okamžiků oslepí a tím útočníka vyřadí z boje. Daykomyd je inteligentní, velice zlý a vypočítavý tvor, se kterým setkání nemusí dopadnout dobře. Daykomydi se vyskytují v kráterech dýmajících sopek a všude, kde je nesnesitelný žár. Daykomydi mají velmi rádi oheň (o tom svědčí místa jejich výskytu) a dokonce prý uctívají jakýsi kult ohně. Jediné, čeho se bojí, je voda. Nesnáší ji a pár kapek, které se ho dotknou, mu mohou způsobit šok. Voda je tedy jedinou účinnou zbraní, která na něj působí. Daykomydi žijí samotářským životem. Samice snáší vždy jedno vejce, ze kterého se až po několika letech vylíhne malý Daykomyd. Samce od samice poznáme podle toho, že má na ocasu jakýsi zrohovatělý výrůstek, jenž mu slouží jako zbraň. Daykomydi jsou velice nenároční na potravu, v nouzi sežerou i kámen a vodu nepřijímají vůbec. Daykomydi jsou dlouhověcí tvorové: prý se dožijí i několik set let, jsou velmi nebezpeční a můžou směle konkurovat menším drakům

Běda družině, která se pustí do boje s Daykomydem bez slzy vody.

Mikuláš Černý

RAHAB

Rahab je magická nestvůra, která vzniká za jistých okolností při smrti mocných temných mágů. Jsou vlastně stvořeni kouzlem, které se dovrší smrtí sesílajícího.

Rahabové jsou velcí asi 3 sáhy. Jsou pokryti modrou kůží, která je velmi silná. Jsou to nepříjemní protivníci. Mají totiž vrozenou nepříjemnou vlastnost - teleportaci - která nepotřebuje zvláštní soustředění a proto ji Rahabové mohou používat v boji - což je činí téměř nezničitelné. Navíc jsou zranitelní jen stříbrem. Další jejich vlastností je pohlcování kouzel - dokážou pohltit jakákoliv kouzla - žádná jejich schopnost však není stoprocentní a také mají zalíbení v hazardu, což je jejich slabost.

Jiří Piškula

ZLATÉ KOULE

Zlaté koule jsou velké koule o polměru půl metru. Jejich povrch je pozlacený a hladký. Za denního světla se od nich odráží sluneční paprsky, které mohou svým jasem na pár minut postavu oslepit. Nikdo přesně neví, co je uvnitř, i když je celkem dobře známo, jak vznikly.

Staré pověsti o zlatých koulích vypráví o dvou mužích, kteří se rozhodli pro své hnusné záměry vyrobit ničivou zbraň. Byli to hraničář Gorm a alchymista Morg. Říká se, že jednoho dne se sešli kdesi v jakési jeskyni. Celý den se modlili k bohům a v noci, kdy byl úplněk, z obrovského množství zlata za pomoci bohů a s využitím svých schopností stvořili zlaté koule.

Gorm a Morg je pak vyslali do kraje, který chtěli vyhladit. Zlaté koule tam zničily téměř vše, k čemu se přiblížily. Vypráví se, že kraj, který chtěl alchymista a hraničář zničit, lehl popelem. Nezůstala jediná budova, která by byla plamenů uchráněna.

V pozdějších dobách, kdy již Gorm a Morg nežili, začali zlaté koule používat temní čarodějové a mágové jako strážce svých pokladů v bludištích a míst ve stepích, kde ukrývali svou kořist.

Každou úplňkovou noc se zlaté koule množí. Nikdo to ještě nikdy neviděl, ale je jasné, že jejich počet vzroste o polovinu.

Zlaté koule se pohybují dvojím způsobem. Jinak se přemísťují v bludištích a jinak ve volné krajině. V labyrintech používají svůj tvar a chodbami se valí. Při tom se od nich šíří hlasitý dunivý zvuk, který je slyšet až na vzdálenost padesáti metrů. Ve volně krajině se zlaté koule vždy vznáší dvacet centimetrů nad zemí. Dá se to přirovnat k levitaci. Jsou schopny vyvinout rychlost koně běžícího tryskem.

Zlaté koule mají jednak dvojí způsob pohybu, ale také dvojí způsob útoku. Stejně tak jako u pohybu to i u útoku závisí na prostředí, ve kterém se právě nacházejí. V chodbách bludišť se koule pohybují a útočí jednotlivě. Valí se

chodbami a když narazí na nepřítele, zastaví se. Chvíli se zdá, že se nebude nic dít, ale pak po povrchu koule začnou přejíždět blesky vznikající při elektrických výbojích a koule začne doslova chrlit jeden modrý blesk za druhým. V průběhu jedné minuty jich vyšle dvacet čtyři na dvacet čtyři míst, které si zvolí.

Pokud se postavy pokusí zmizet, začne je pronásledovat a nepřestane, dokud se náskok postav nezvětší na sto metrů. Pak se zastaví a po chvíli vrátí na své místo v bludišti.

Ve volné krajině je útok zlatých koulí mnohem rafinovanější. Zlaté koule se pohybují pouze ve skupině a ve stepích, jiný porost jim brání v pohybu. V každé skupině je vždy osm koulí. Ty pak útočí pouze v noci na postavy, které objeví. Ve dne se zlaté koule boji nevěnují, snad proto, že byly stvořeny v noci. Obvykle skupinu postav minou a letí si svým směrem dál. A to i když jsou napadeny.

V noci obstoupí skupinu tak, aby postavy byly ve středu kruhu, po jehož obvodě jsou rozmístěny. Poloměr kruhu je vždy sto metrů. Pak se koule rozzáří a začnou vydávat hlasité dunivé zvuky, jako by někdo uvnitř do nich udeřil kladivem. S největší pravděpodobností to postavy probudí, pokud spí.

Pak zapálí trávu pod sebou po obvodu kruhu. Oheň se začne šířit k postavám a to bez ohledu na to, kam právě vane vítr. Po zemi není kudy uniknout, snad jen odletět se dá. Oheň hoří tři minuty, než je tráva v kruhu vypálená. Pokud se postavy stihnou před tím, než k nim plameny dorazí, polít vodou, zranění popálením bývají poloviční.

Hned, jak oheň dohoří, se koule začnou pohybovat do středu kruhu, k postavám. Ze vzdálenosti pak koule postavy "bombardují" modrými blesky.

Po skončení úspěšného útoku, za což považují i sebemenší zranění jedné postavy, se zlaté koule sejdou na jednom místě. Opět se ozve onen dunivý zvuk a jakoby i dívčí výkřik a koule se vítězoslavně rozzáří.

Zničit zlatou kouli je velmi obtížné. Klasické zbraně se do koule ponoří a zůstanou v ní. Nejdou vytáhnout a navíc nezpůsobí žádné zranění. S kouzelnými zbraněmi je to o něco málo lepší. Tyto zbraně v kouli nezůstanou, ale zranění nepůsobí. Kouzla jsou na tom ještě hůře. Nemají žádnou účinnost, koule je odrazí a obrátí proti sesilateli.

Jediný způsob, jak zlaté koule zničit, je použít výbušné zbraně, jako jsou bomby. Dva jakkoli silné zásahy těmito zbraněmi a koule je zničená. Rozpadá se na olověně šedý prášek.

Koule, které stvořil nějaký čaroděj nebo alchymista slouží výhradně jemu. To bývají většinou ty, které jsou v bludištích. Pokud stvořitel zlaté koule zemře, koule opouští labyrint a putuje po stepích. Když narazí na další zlatou kouli, sdruží se až do doby, kdy je jich osm. Pak samy začnou útočit a vyhledávat oběti.

Billy Kalashnikow

Dračí galerie

Lukáš Hlubek

Dračí galerie

Lukáš Hlubek

Představy o všehomíru

Původ světa

Bylo to kdysi na počátku světa
Tehdy nebylo nebe ani země
Nebe ni země jenom modré moře
A vprostřed moře na dubu
Seděli dva holubi
Dva holubi na dubu
Dali hlavy dohromady
Radili se a vrkali
Jakpak máme stvořit svět?

Takto poeticky popisuje začátek světa jedna haličská koleda. Podle ní se potom oba holubi spustili na dno moře a přinesli odtud písek, z nějž udělali zemi, a kaménky, ze kterých vytvořili oblohu včetně slunce, měsíce a hvězd.

Podobná vyprávění se dochovala ve folklóru všech větví Slovanů - především na východě a na jihu. Haličská koleda si však pravděpodobně uchovala nejarchaičtější rysy; nasvědčují tomu četné archeologické nálezy s vyobrazením stromu a dvou z obou stran k němu obrácených ptáků. Tento jediný bezpečně rozpoznatelný mytologický motiv byl v lidové tvorbě na Rusi dlouho velice oblíben a ojedinělé nálezy známe např. i z Velburgu na území Horní Falce nebo z Mikulčic. Ostatní znění mýtu o stvoření jsou výrazněji poznamenána novějšími nánosy, přesto mohou obsahovat původní prvky v haličské koledě nedochované. Podle slovinské verze byl na počátku jen Bůh, slunce a moře. Slunce tuze pálilo, a tak se Bůh potápěl v moři, aby se zchladil. Přitom mu za nehty uvízlo zrnko písku, zůstalo na hladině, a tak vznikla země.

Na Ukrajině se zachovalo vyprávění, v němž se po prvotním moři plavil v loďce Bůh. Na kusu ztvrdlé pěny seděl čert, a když projížděl Bůh okolo, vetřel se mu do loďky. Navrhl Bohu, aby stvořili zemi, a proto ho Bůh poslal, aby v jeho jménu přinesl ze dna písek. Ďábel tak nejprve učinil ve jménu svém, ale na hladinu nepřinesl nic. Když pak napodruhé uposlechl, stvořil Bůh z přineseného písku zemi sotva tak velkou, aby si na ni oba mohli lehnout. Když Bůh usnul, čert se ho pokusil svrhnout do moře, ale země se vždy v tu stranu zázračně rozrostla do dáli. Potom Bůh odešel do nebe a ďábel se tam vydal za ním. Když ale začal tropit neplechu, Bůh zavolal svatého Eliáše (viz Perun) a ten čerta svrhl blesky dolů.

V podání ruských raskolníků (starověrců) poslal Bůh ďábla, aby v jeho jménu přinesl ze dna moře hrst země. Čert poprvé nic neřekl, podruhé sice poslechl, ale trochu hlíny si schoval do úst. Bůh zemi rozhodil a ta začala růst,

jenže zároveň rostla i ta v ďáblový ústech. Čert ji musel vyvrhnout, a tak vznikly hory, bažiny a pouště.

Za zmínku pak ještě stojí jedna severoruská píseň, jež má svým pojetím blízko k úvodní haličské koledě. Zde se tvoření účastnili dva hoholové, kteří nejprve pluli po hladině a posléze vynesli ze dna zemi. Jeden z hoholů je ovšem bílý a je vykládán jako Bůh, druhý je pak černý a je ztotožňován s ďáblem. Kromě toho si podivuhodně podobné příběhy vyprávěli nejen blízcí Baltové, ale i některé ugrofinské a sibiřské národy, a dokonce několik indiánských kmenů. Pravzor tohoto mýtu totiž zřejmě vznikl někdy před pěti tisíci lety v oblasti velkých jezer Střední Asie.

Ojediněle se objevují vyprávění i o vzniku světa z ohně - zaznamenána na Slovensku, v Podkarpatské Rusi a Slovinsku. Souvislost s tímto pojetím by mohla mít všeslovanská úcta k ohni doložená od nejstarších dob. Oheň hrál důležitou roli v rituálech a dodnes se mezi Slovany považuje za něco posvátného, ačkoli křesťanství jej vždy ztotožňovalo hlavně s pekelnými silami. Pouze ve Slovinsku (s jistými náznaky i v Polsku) se dochoval příběh o zúrodnění již stvořené země. Podle něj seslal Bůh na zemi, jež byla dosud pustá, kohouta (viz Svarog), který snesl do údolí veliké vejce. Z něj se vyvalilo na svět sedm řek, jež zavlažily krajinu. Země se zazelenala a plodila tak štědře, že lidé, kteří tam žili, ji nemuseli vůbec obdělávat. Pracovali tedy jen proto, aby si ukrátili dlouhou chvíli, a byli šťastni. Po čase jim však začal vadit kohout, jenž pravidelně kokrhal, aby věděli, kdy mají vstávat, kdy pracovat a kdy jíst. Proto poprosili Boha, aby povolal kohouta zpět k sobě. Jejich pýcha pak dále rostla, až se rozhodli, že si budou určovat sami množství vody v řekách. Proto se vydali k vejci a rozbili je. Vyhrnulo se z něj ale tolik vody, že zaplavila celé údolí a všichni lidé až na jednoho utonuli.

Přes křesťanského ducha celého vyprávění přece jen není vyloučeno, že v sobě ukrývá archaické prvky - motiv povstání světa z vejce je v kosmogonických mýtech velmi běžný. Navíc je mezi Slovany odedávna rozšířen zvyk zdobení vajec (doložen už od 9. století z Kyjeva) a jeho smysl - vejce jako symbol nového života - je nasnadě. Na druhou stranu je třeba přiznat, že se u tohoto příběhu může jednat o buditelský podvrh, jež nebyly nijak výjimečné.

Stvoření člověka

V dochovaných příbězích o původu člověka výrazně převládají křesťansko-etiologické prvky. Podle "Povesti vremennych let" (11.st.) se Bůh potil, otřel se tedy věchtem a hodil jej na zem. Tam jej našel ďábel a stvořil z něj člověka, duši do něj ale musel vložit Bůh. Proto je údajně naše tělo tak chatrné, duše však nesmrtelná a navracející se k Bohu. Podobný ráz má i slovinské vyprávění, podle nějž Bohu ukápla z čela kapka potu, upadla na zem a z ní povstal člověk (slovní hříčka čelo-věk). Proto se prý celý život musíme plahočit v potu tváře.

Pohanský charakter má pouze jedna východoslovanská představa, podle níž tvoří každého člověka božstvo Rod, když za sebe háže hroudy - zde se ovšem nejedná přímo o prvního člověka.

Poslední možnou stopou je zmínka arabského dějepisce al-Masúdího (10.st.) o prvním slovanském kmeni, od nějž odvozují svůj původ všechny ostatní. Jeho vládcem měl být Madžak, což je, zdá se zkomolenina slova muž (případně jeho zdrobněliny) a představuje zřejmě paraelu k prvnímu člověku a zároveň prvnímu králi jménem Manus (muž, člověk) v indoevropských mýtech.

Kromě toho byla u všech slovanských plemen rozšířena víra, že první lidé byli větší, silnější a žili déle, tedy dobře známé přesvědčení o zhoršujícím se stavu světa.

Uspořádání světa.

I slovanské představy o uspořádání světa známe až na výjimky pouze z novodobého folklóru, mají však rovněž mnoho mýtických parael pocelé Evropě i jinde.

Souš si Slované představovali jako ohromný plovoucí ostrov udržovaný nad hladinou velrybou nebo skupinou ryb, které svým mrskáním způsobují zemětřesení. Toto pojetí máme doloženo už z 15. století v srbském rukopise i v ruské, polské a slovinské lidové slovesnosti.

Spojení mezi nebem a zemí zprostředkovával světový strom, sloup nebo hora, o nichž se Slované domnívali, že vznikly před stvořením světa a poté se ocitly přímo v jeho středu. Tak se na Rusi vyprávělo, že jako první se z moře vynořila vysoká hora Triglav. Podle jiných názorů byla zase nebeská klenba podpírána ohromným sloupem, který se s ní stýká v Severce, jediné hvězdě, jež se po obloze nepohybuje. Srbové se domýšleli, že je k tomuto sloupu připoután ďábel v podobě černého psa, jenž se vzpouzí a vyvolává tak zemětřesení. Nejběžněji však svislou osu všehomíra tvořil obrovský světový strom. Kromě zmiňovaného dubu hrály tuto roli nejčastěji bříza, javor, borovice, jeřáb a jabloň.

U východních Slovanů byl někdy tento strom nazýván Vyrij (Uraj). Korunu světového stromu podle slovanského folklóru obývali ptáci, např. sokoli nebo slavíci, a někdy i slunce a měsíc. Kmen stromu byl spojován se včelami, úpatí s hadem, bobry ad.

Oblohu si Slované představovali jako skleněnou báň, jindy jako kamennou kopuli a hvězdy pak jako otvory v ní, jimiž prosvítá vlastní ohnivé nebe. O slunci se soudilo, že je to boží ohniště, ohnivé kolo, vůz tažený bílými koňmi nebo - nejčastěji - okřídlená zlatovlasá bytost. Srbský záznam ze 13. století viní ze zatmění slunce (jako i měsíce) vlkodlaky, kteří nebeský kotouč nakrátko pohltí, jindy plnil tuto úlohu had nebo drak. Měsíc byl považován za mladšího bratra slunce, který podobně jako ono sídlí za mořem.

Mezi hvězdami měla nejvýznamější postavení Zora (jitřenka, večernice), již si na Rusi představovali jako krásnou dívku se zlatou mísou v rukou a červeným šátkem představujícím červánky. Vystupovala jako sestra, matka nebo milenka slunce a podobné vztahy ji pojily i k měsíci.

O sídle bohů můžeme podle obecně indoevropských představ říct pouze to, že leželo někde nahoře. Pro zásvětí existovaly už od dob Baltoslovanské jednoty dva výrazy - ráj a potom i nav, což etymologicky souvisí s řeckým naus a latinským navis (loď). Svět mrtvých totiž ležel za dalekou řekou nebo mořskou úžinou, již mohly duše zemřelých podle jedné varianty překročil po mostě, lávce nebo dokonce přes brod, podle druhé přeplout v loďce s převozníkem. Kvůli němu byly mrtvým někdy až hluboko do nové doby vkládány do úst nebo rukou mince. O poloze zásvětí Slované nejspíš neměli jasnou představu, na Rusi je nazývali "Neznámou zemí". Vysnili si je nicméně jako krásnou zelenou zahradu a u arabských autorů máme pro východní Slovany doloženo, že vdovy toužily po společném pohřbu se svými muži, aby s nimi mohly vstoupit do blaženého ráje

pokračování příště

Představujeme

STEVE JACKSON GAMES

Firma Steve Jackson Games (dále SJG) je vydavatelem her, knih, časopisů a různých herních doplňků. K jejím nejznámějším produktům patří *Illuminati: New World Order* (Illuminati: Nové uspořádání světa) - sběratelská karetní hra s námětem boje o nadvládu nad světem, *GURPS* - univerzální RPG systém, *Car Wars* (Války aut) - souboje na dálnicích v nepříliš vzdálené budoucnosti, *Ogre* (Ogr) - simulace války v příštím století, Toon - RPG z prostředí novinových komixů. Dále například *Hacker* - karetní hra ze světa počítačových zločinců, či *The Awful Green Things From Outer Space* (Příšerné zelené věci z vnějšího vesmíru) - bláznivá hra, ve které je cílem záchrana (nebo podrobení) posádky hvězdoletu Znutar. Vydává také časopis *Pyramida*, který obsahuje "to nejlepší ze světa her" ze všech možných žánrů a od všech vydavatelů. Najdete v něm recenze, zprávy vydavatelů, doplňující pravidla a herní scénáře pro všemožné druhy her.

SJG byla založena v roce 1980 Stevem Jacksonem (nezaměňovat se stejnojmenným spoluzakladatelem anglické firmy Games Workshop a autorem některých gamebooků série Fighting Fantasy, které vycházejí i u nás). Ten svou první hru (*Ogre*) vytvořil pro společnost Metagaming, ale v roce 1980 koupil od Metagamingu hru *Space Gamer* a založil vlastní firmu. Téhož roku vydal tři hry a jednu sadu *Cardboard Heroes* (což byly 25 mm vysoké lepenkové kartičky s barevnými kresbami různých dobrodruhů. Měly sloužit jako levná náhrada olověných figurek a ve své době byly velmi oblíbené.) Opravdovým startem byl však pro společnost SJG rok 1981, kdy se v obchodech objevila hra *Car Wars*. Od té doby SJG vydala přes 200 her a doplňků k nim a více než 50 se stále dotiskuje.

Zastavme se nyní u některých her podrobněji.

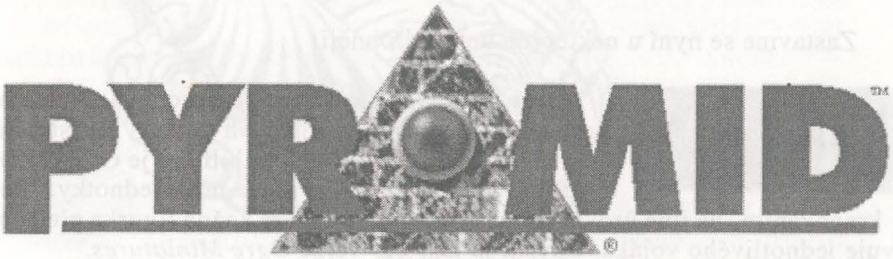
Ogre byl první hrou Steva Jacksona. Je to stolní hra simulující souboj obrněných tanků v 21. století. Jejím rozšířením (plně kompatibilním) je *G.E.V*, který přidává doplňující pravidla a nové jednotky. "Pokračováním" na jiné úrovni je hra *Battlesuit*, ve které každá figurka představuje jednotlivého vojáka. Chystá se také 3D verze *Ogre Miniatures*.

GURPS je zkratka pro *Generic Universal Role Playing System*, což přesně vystihuje jeho podstatu - je to univerzální soustava pravidel, podle kterých lze hrát RPG libovolného žánru. Dosud bylo k tomuto hernímu systému vydáno více než 80 nadstavbových modulů (např. *Fantasy*, *Magic*, *Cyberpunk*, *Space*, *Horror*, *Robots*, *Vikings*, ...) a každým rokem přibývají další. Pro systém *GURPS* byly upraveny i hry společnosti White Wolf *Vampire: The Masquerade* a *Werewolf: The Apocalypse*. Firma Interplay chystá počítačovou hru založenou na systému *GURPS*, která by měla být dokončena ještě letos.

Toon je RPG odehrávající se v prostředí humoristických novinových komixů. Má velmi jednoduchá pravidla, což ji činí ideální pro mladé a začínající hráče. A protože jejím světem je bláznivý svět komixů, je také výbornou hrou pro ty, kteří netouží po temnějším a drsnějším světě fantasy, hororu, cyberpunku apod. To neznamená, že se zde nevyskytuje násilí. Ale stejně jako v komixech nikdo nikdy neumírá. Pouze odpadne a v následující scéně se zase vrátí. Toon je také oblíbený na conech, poněvadž se jej lze snadno a rychle naučit a užije se s ním spousta zábavy a legrace.

SJG nyní připravuje několik nových her - mimo jiné *Triplanetary* - stolní hru z prostředí mezihvězdných válek, a *In Nomine* - RPG odehrávající se v současnosti, jejímž námětem je konečná bitva mezi dobrem a zlem. V této hře mezi sebou bojují andělé a ďáblové o nejvyšší cenu - duši lidstva. Samozřejmě se chystají i další moduly ke *GURPSu* (např. *Dinosaurs* a *Goblins*).

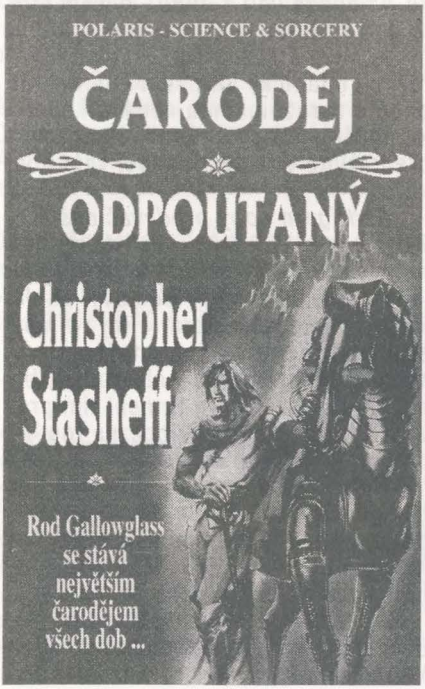
podle zahraničních materiálů zpracoval -mk-



Zrození čaroděje

Velký čaroděj Gramarye, se právě snaží vyřešit konflikt mezi Církví a Korunou (zosnovaný pochopitelně starou známou PASTí), když je náhle přerušen úkolem daleko naléhavějším - najít svého ztraceného synka Geoffreye. Ve stejnou dobu je na Zemi otevřeno jedenáct set let staré po-selství pro papeže pravící, že Rod Gallowglass se stane nejmocnějším čarodějem všech dob. Na Gramarye je proto urychleně vyslán otec Aloysius Uwell, aby Roda "přivedl na pravou cestu".

Tak takhle začíná třetí román Christophera Stasheffa o čarodějné planetě Gramarye. Zatímco otec Al se pokouší dostat na Gramarye, v čemž se mu vytrvale snaží zabránit jakási neznámá síla, Rod je i se zbytkem své rodiny přenesen do jiného světa. A zde je velmi brzy zatažen do sítě politických intrik. Stále hledá cestu zpět na Gramarye a zároveň postupně odhaluje, co se to vlastně kolem něj děje a jaký je pravý stav věcí.



Samozřejmě nakonec vše dobře dopadne (za vydatného přispění otce Ala) a Rod se vrací na Gramarye, navíc obdařen čarodějnickými schopnostmi. Jak k nim přijde, to už vám samozřejmě nerozradím.

Vydavatelství Polaris nám tedy předkládá další porci příjemného čtení, od kterého sice nemůžeme očekávat žádné hluboké myšlenky, rozhodně však dobrou zábavu. A více než to - některé problémy zde nastolené jakoby z oka vypadly těm dnešním (např. odluka církve od státu). Pasáže věnované církvi jsou všeobecně docela zajímavé, zejména co se týče řádu svatého Vidicona z Katody. Kniha zkrátka rozhodně stojí za přečtení.

Pěkná obálka Zdeňky Bouškové a dobrý překlad mají standardní kvalitu, na kterou jsme u Polarisu zvyklí a dá se předpokládat, že tomu tak bude i nadále a že se nakonec dočkáme celého cyklu, který bude čtivý nejen v originále, ale i česky (což je v u nás v dnešní době máloco).

Christopher Stasheff: Čaroděj odpoutaný. Přel. Petr Caha. Obálka Zdeňka Boušková. Frenštát p.R., Polaris 1995. 280 s. 86 Kč.

-mk-

Trocha Morressyho

Vydavatelství Polaris, jež neochvějně každý měsíc "vychrlí" jednu novinku, k nám přichází s další povídkovou sbírkou, tentokrát z pera nám již dobře známého Johna Morressyho. Ale nenechte se mýlit - Kedrigerna se týká pouze jedna povídka (a upřímně řečeno, je jednou z těch slabších).

Knihu otevírá povídka *Sirotkova volba*. Jedná se sice o staré osvědčené schéma "jak chudák ke štěstí přišel", ale je zpracována natolik originálně, že vás to napadne až po přečtení. Výborný úvod.

Chlapec a jeho vlk. Skvělé tři paralelní minipovídky, parodující klasické bajky. Ani poučení na závěr nechybí. Fajn, co dál?

Strojek času. Pěkné, bohužel trochu moc svázané s Gulliverovými cestami. Mán strach, jestli dostatečné procento čtenářů Swifta četlo. Přiznám se, že já ne, proto mi pravděpodobně spousta "drobností" utekla.

Osvoboditel. Dračí povídka. Je z těch temnějších. Dobrá, ale po Kedrigernovi trochu šok (přitom fantasy právě tohoto druhu se Morressy živí).

Hodinář. Docela dobré, ale o co vlastně šlo?

Zaměstnanci ze záhrobí. Vrchol knížky. Ironické, úsměvné, trošku morbidní, se skvělou pointou. Kdyby už pro nic jiného, pro tuhle povídku stojí za to číst Morressyho.

Nemají co ztratit, není je kam nakopat. Faustovské téma po milionté první, ale zase trochu jinak. Teď nesouhlasí právní stránka věci. Dokonalá pointa (připomnělo mi to trochu dnes už klasickou Werichovu pohádku *Až opadá listí z dubu* - ovšem tam to čert prohrál...).

Kamenná kůže. Morressy opět naráží na mladický nerozum a tentokrát onomu nerozumnému nedá ani špetku naděje. Naopak - když si konec představíte v reálu, naskočí vám husí kůže.

Kedrigern coby prodavač deště. Tak tohle je typický příklad žalostného výsledku, kdy se autor odchýlí od jednou dané psychiky postavy. Zápletka je sice docela dobrá (i když v mezích "kedrigernovských" možností celkem podprůměrná - ale budiž), bohužel však Kedrigern tu není tím pravým Kedrigernem a Princezna tou pravou Princeznou. Škoda.

Sokol. Zaše trošku temnější a beznadějnější čtení. Tahle povídka má dobrý nápad, mám z ní ale pocit, že nejlepší by bylo, kdyby ji Morressy roztrhal a napsal znova.

Kouzelné zrcadlo. Opět královský dvůr, opět kouzla, opět humor. Tentokrát však svižně, lehce, s nadhledem

a elegancí. Jedna z věcí, které mě skutečně pobavily.

Tři přání. Pohodovka. Byrokracie nebují jenom v pekle, ale i na opačné straně barikády. Nevěřili byste, co dá za práci vyplnit člověku tři přání a přitom dodržet všechno byrokratické papírování. Nakonec ale vše dobře dopadlo a hlavní hrdina svá tři přání dostal.

A už jsme ve finiši. Titulní povídka je asi nejdepresivnější ze všech. Všude čteme o udatných činech chrabrých reků, ale málokdo si uvědomí, jak to většinou s těmito reky končí. Taky jsem si s tím nelámal hlavu, dokud jsem nečetl tuto povídku. Mimochodem, dovedete si představit, co jednou bude třeba z rytíře Sparhawka?

Celý sled povídek spojuje (samozřejmě kromě osoby autora) vysoká kvalita překladu a pečlivá sazba bez překlepů a úletů (např. v členění odstavců atd.). Bohužel vydavatelství Polaris je jedním z mála, u nichž se toto stalo samozřejmostí. Jestli mi nevěříte, přečtěte si třeba Tamuli nebo DragonLance (pokud to dokážete).

Á propos - údajně se můžeme těšit na Morressyho dark fantasy sérii.

John Morressy: Trocha práce vznešeného druhu. Přel. Petr Caha. Obálka Ciruelo Cabral. Frenštát p.R., Polaris 1995. 240 s. 76 Kč.

Robert Pilch

Hlava krále

Rok se s rokem sešel a na pultech českých knihkupectví se po dlouhé době objevila pořádná vikingská fantasy. Jmenuje se *Jdi a přines hlavu krále* a i když název přímo podsouvá myšlenku na bezuzdné zabíjení, proudy krve a třeskot oceli, v téhle knize zdaleka nejde jenom o tohle.

Děj začíná ve chvíli, kdy je dánský král Olaf Sigurdson zabit v souboji o trůn rivalem Godfredem a mladý králův syn, viking Leif, myslí na odplatu. Vyzve samozvance na souboj, ale vzhledem ke svému věku (je mu teprve čtrnáct let) nemá moc šancí. Jeho soupeř si to uvědomuje a protože díky Leifově odvaze a zarputilosti je mu příznivě nakloněn, učiní mu šlechetnou nabídku (i když upřímně doufá, že při plnění jejích podmínek Leif zemře). Jestliže mladý viking přinese Godfredovi hlavu jakéhokoliv krále, ochotně mu přenechá žezlo. A tak se Leif vydá (společně se svým zakrslým, ale více než schopným a oddaným přítelem a ochráncem Helgim Trollem) na vikingskou výpravu za hlavou krále.

Minou léta a Leif se svou posádkou přistává u britských břehů.Ostrovní země je roztříštěná (uběhly teprve tři generace od smrti krále Artuše) a tak skýtá dost příležitostí k získání královské hlavy.

Leifovi se to nepodaří hned napoprvé a tak musí z ostrovů prchnout. Po cestě potkají drakkary norských vikingů a protože se tyto dva národy nemají příliš v lásce, souboj je nevyhnutelný. Bohužel díky početní převaze nepřátel je náš hrdina téměř na hlavu poražen, skok z paluby do rozbouřeného moře přežije jen málokdo a naživu zůstane jen Helgi (kterému se podaří uprchnout) a Leif, jehož Norové zajmou.

Nebudu prozrazovat víc protože když člověk ví, co příjde dál, nemá potom ani cenu knihu číst. Navíc děj je přímo nabitý nečekanými zvraty, takže vás nebudu připravovat o překvapení.

Bohužel, kniha má i několik vad na kráse. Použitý papír je sice kvalitní, ale zato způsob vázání je naprosto

neprofesionální. Stačí knížku vzít do ruky trošku méně šetrně a už se vazba zlomí. Tak trochu to připomíná některé výtvory z dílny vydavatelství Classic (schválně, vzpomeňte si na trilogii Elenium, nebo na Cizince v cizí zemi).

Výhradu mám i ke korekturám, chtělo si to celý text přečíst ještě alespoň jednou. Gramaticky je sice vše v pořádku, je zde k nalezení opravdu minimum překlepů (snad dva nebo tři), ale do očí bijící „moravština" volá po odstranění (a to jsem tělem i duší moravák).

Jdi a přines hlavu krále je však pouze prvním dílem zamýšlené trilogie a tak nezbývá než doufat, že se tyto drobnosti v dalším díle už nebudou opakovat - pokud se ovšem dalšího dílu dočkáme, neboť, což možná nevíte, je cyklus Tollrander ze stejného vydavatelství asi nenávratně ztracen.

Jeremy Shackleton: Jdi a přines hlavu krále. Obálka Jan Stratil, ilustrace Petr Kaňák. Šternberk, SAGA 1995. 250 s. 89 Kč.

Robert Pilch

Bestie

S dychtivostí jsem prolézal četná knihkupectví a prohledával jejich pulty zrakem pátrajícím po novém Tolkienově díle. A našel jsem - knihu Davida Daye *Tolkienův bestiář*. Vzhledem k ceně jsem chvíli váhal, ale zvědavost byla silnější. O to bylo potom větší moje překvapení - totiž pokud jste ochotni zaplatit 189 Kč za 41 barevných ilustrací formátu 2/3 A4 (díky špatně slepené vazbě zčásti zakrytých) a 4 tabulky s mapou, pak je vše v pořádku, pokud ne, budete své koupě litovat. Protože Bestiář není nic jiného než letmý průlet *Průvodcem světem J.R.R.Tolkiena* (od téhož autora), přičemž texty u jednotlivých hesel jsou zcela totožné. Tedy stručně řečeno Bestiář nepřináší kromě asi dvou hesel vůbec nic nového. Vzhledem k vydání originálů *Bestiáře* (1979) a *Průvodce* (1993) se není ani čemu divit. Navíc polovina černobílých obrázků se objevila již v Průvodci a triky jako zrcadlení, zmenšování a zvětšování jsou snad technicky zajímavé (nikoli náročné), ale určitě čtenáře neoklamou. Já jen doufám, že podobných chytáků na nás nakladatelství Mustang chystá co nejméně.

David Day: Tolkienův bestiář. Přel. Stanislava Pošustová. Obálka Jan Henke. Plzeň, Mustang 1995. 302 stran (z toho cca 90 nových), 189 Kč.

Jan Přidal

BATTLETECH®

Pavel Říha

V tomto článku se budu věnovat především vytváření vlastních OBRů do hry BattleTech podle v ní uvedených pravidel. K napsání tohoto příspěvku mě přimělo též zhlédnutí podobné úvahy ve Zlatém Draku, jejímž autorem byl Jan Obdržálek (*jádrem zmíněného článku byla myšlenka, že rozdělení hmotnosti těžkého OBRa mezi dva lehčí umožní podstatně zvýšit pohyblivost při zachování palebné síly - pozn. red.*). Dnes zase napíšu své zkušenosti já.

Na začátek se přiznám, že BattleTech jsme hrávali asi tak jednou za čtrnáct dní (možná ještě méně), ale přesto jsme s přáteli odzkoušeli alespoň nadefinovat dobrých třicet robotů (spíše ještě více). Už jsme tedy vyzkoušeli jaké (maximální) parametry lze OBRům stanovit a nyní nám zbývá odzkoušet jejich vhodnost pro určité situace.

Pokud někdo již zkusil vlastní monstrum vytvořit, jistě seznal nesnadnost takového úkolu. Myslím, že výše zmíněný článek Jana Obdržálka je toho dobrým příkladem. Méně odhodlaného člověka to jistě odradí.

To mne to odradilo hned. Pečlivě jsem si přečetl pravidla, ale poté něco vytvořit, to byl nelehký úkol. Jestliže jsem chtěl nejrychlejšího možného robota, nemohl jsem odnikud poznat, jaká váha mu odpovídá. Stejný případ nastane při požadavku na co nejvíce volného místa pro zbraně, atd atd.

Vy totiž nevíte, kolik bude váš robot (s jistými parametry) nakonec vážit, a proto se málokdy hodí začínat tvorbu celkovou vahou, jak požadují pravidla. Většinou máte nějakou představu či požadavek. Např alespoň 7 bodů chůze nebo šest vrhačů částic. A potřebujete, aby se ostatní parametry dokreslily již samy.

Kde je problém? Jistě, všechno souvisí se vším a tudíž lze dosadit do nějaké rovnice a vše nám vyjde. Jenže tak lehce to nejde. Největší zmatek přináší tabulka váhy reaktorů. Nemůžeme čekat, že bude lineární, ale jelikož je to "Náhodně se exponenciálně zvedající křivka" (*ne tak náhodně, ale všechny hodnoty jsou pochopitelně zaokrouhleny na půltuny - pozn. red.*), těžko se vám podaří napsat její rovnici.

Tuto skutečnost jsem si uvědomil vcelku brzo a jak jsem se již zmínil, odradila mě od ruční tvorby robotů, neboť bych se nespokojil s robotem, který by mohl při jiné váze mít ve všech směrech lepší nebo alespoň stejné parametry (a to doopravdy možné je). Proto jsem nasadil typický programátorský přístup a udělal jsem si na počítači vlastní program, ve kterém si nadefinuji OBRa od začátku do konce, přičemž můžu začít, kde chci. (poznámka k jinému článku v ZD 5/95: pomocí mého programu a tiskárny lze udělat OBRa za pět minut celkem v pohodě).

Nejčastěji začínám tvorbu body chůze, poté měním váhu OBRa tak dlouho než zjistím, při které kombinaci mi zbyde nejvíce volných tun. Nyní neškodí udělat pancéřování. Na to má každý asi svůj vlastní názor vyplývající ze zkušeností ze hry. My jsme dospěli k závěru, že není uplně nutné dávat všude maximum (např. do trupu, než je OBRovi rozstřílen trup, zemře většinou na něco jiného - nejčastější příčinou smrti bývá ustřelení hlavy). Jednou z hlavních věcí je OBRova výzbroj. Zde je dobré vzít v úvahu dostřel zbraní a zvolit jejich vhodnou kombinaci. Pohyblivějším robotům "partyzánům" stačí zbraně s krátkým dostřelem, neboť se dokáží k soupeři rychle dostat. Oproti tomu velké bitevní pevnosti (zvláště ty, co mají např BP=1) potřebují velkou škálu všech možných rozsahů.

Po určení zbraní a munice by měly nějaké tuny zbýt na přidání chladičů (deset standartních obyčejně nestačí). Zřídka se stává, že i nyní jsou stále volné tuny k dispozici, proto můžeme doplnit neúplné pancíře, přidat další zbraně či náhradní chladiče.

Záměrně jsem neuváděl konkrétní případ, neboť každý má své představy o ideálním robotovi. Jestliže už jednou začnete vytvářet vlastní OBRy, nikdy už nebudete chtít hrát s těmi vzorovými, uvedenými v pravidlech, neboť si vždy dokážete udělat stejného s minimálně lepším rozložením zbraní.

Ještě malá poznámka k přidávání pancířů. V pravidlech je jasně psáno, že se přidávají po tunách nebo půltunách (jedna půltuna obsahuje 8 bodů pancíře). Jak jsme se v Altaru kdysi shodli, vyplývá z toho skutečnost, že počet pancířů vnější struktury musí být dělitelný osmi.

A na závěr nějaká fakta: Na začátku jsem se zmiňoval o dvou požadavcích a možná by někoho z vás zajímalo, jsou-li řešitelné. Tak tedy robot s chůzí 7 není vůbec žádný problém. Teoretické maximum je chůze XX (hodnota cenzurována), avšak takovýto OBR má pouze půl tuny na pancíře, zbraně a chladiče (což není zrovna moc). Proto použitelný OBR musí mít daleko méně BP. Pokud vás zajímá maximální skok, tak ten se dá udělat samozřejmě podstatně menší.

Druhý požadavek naznačoval jisté množství vrhačů. Což o to, šest vrhačů mít OBR může, ale nikdy ne tolik chadičů, aby z nich byl schopen vystřelit. V pravidlech byli uvedeni roboti, kteří měli vrhače dva. A to je taky jejich nejoptimálnější kombinace, ale přiznám, že jich jde nasadit víc.

Už jsem snad vypověděl vše, co jsem měl na srdci, a přeji vám mnoho úspěchů při vlastní tvorbě. Doufám, že jsem alespoň někomu pomohl a neodradil všechny svým pesimistickým úvodem.

Tvorbě zdar
a na bojišti zdař

P.S. Záměrně jsem neuváděl maximální parametry, ale pokud by byl zájem, asi bych se nechal přemluvit a zveřejnil různé naše objevy, popřípadě nějaké roboty.

Postup kouzelníka na vyšší úrovně

Podle stávajících pravidel má kouzelník při přestupu jedinou možnost - naučit se několik nových kouzel a zlepšit se v umění koncentrace (přidat si několik magů po každém zaostření vůle). Ale:

- co když kouzelníkovi vyhovují a stačí kouzla, která už zná, a chce se pouze naučit lepšímu soustředění?
- co když se chce kouzelník naučit více nových kouzel i za cenu toho, že bude mít k jejich sesílání méně magenergie?
- co když se kouzelník už nechce učit nová kouzla a chce se zlepšit v sesílání těch, která už zná?

Pro naše potřeby jsme si upravili pravidla pro postup kouzelníka tak, aby se kouzelník mohl při postupu sám rozhodnout, co je pro něj lepší. Pro postup pak platí následující zásady. Až do páté úrovně kouzelník prochází při školeních jakýmsi cvičením základů a kromě toho, že si volí kouzla, která se učí, má "učební osnovy" shodné s ostatními kouzelníky. Při přechodu na šestou a vyšší úroveň už základy ovládá a může se tedy věnovat zlepšování svého umění v těch směrech, které mu nejvíce vyhovují. Jak naučení nových kouzel, tak zlepšení se v zaostřování vůle spočívá v náročných cvičeních a obojí cvičení jsou přibližně stejně obtížná. Za každé postupové kouzlo a za každý postupový mag si proto kouzelník započítá 10 postupových bodů (PB). Ty pak může investovat do:

- naučení nových kouzel	každé kouzlo 10 PB
- studia koncentrace	každý mag 10 PB
- snížení pravděpodobnosti neúspěchu kouzelníka	1% za 5 PB
- hlubšího studia kouzel z předchozích úrovní:	
zvýšení pravděpodobnosti zásahu kouzla	1% za 1 PB
zvýšení dosahu kouzla	25% za 5 PB
zvětšení rozsahu kouzla (u nichž to jde)	25% za 5 PB
prodloužení trvání kouzla	25% za 5 PB
zvýšení pasti u kouzla pro cíl	1 za 10 PB
zrychlení sesílání kouzla	1 kolo za 10 PB

POZNÁMKY:

Pravděpodobnost neúspěchu kouzelníka lze snížit nejvýše na polovinu původní pravděpodobnosti.

Pravděpodobnost zásahu lze zvýšit nejvýše o polovinu rozdílu mezi původní pravděpodobností a 100%.

Zvýšit dosah, rozsah a trvání kouzla lze nejvýše na dvojnásobek, zvýšit past pro cíl lze nejvýše o polovinu původní hodnoty, dobu sesílání kouzla lze zkrátit nejvýše o polovinu, nelze zrychlit rituálně sesílaná kouzla.

Při výpočtu % se vždy bere základní dosah (rozsah, trvání) kouzla - a to i tehdy, jestliže si při některém z předchozích přestupů na vyšší úroveň kouzelník dané kouzlo „vylepšil".

Všechny úpravy se po spočtení zaokrouhlují dolů.

Žádná úprava se nesmí týkat počtu životů přidávaných či ubíraných kouzlem v jakékoli formě - došlo by k porušení rovnováhy pravidel.

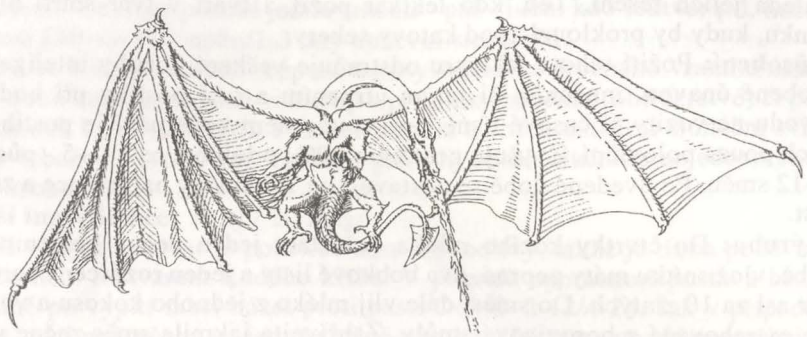
Poněkud zvláštním případem je zvětšení rozsahu Hyperprostoru II. Toto kouzlo do 100 sáhů ubírá za každých deset sáhů 1 mag, do 200 sáhů 2 magy.... Zvětšení dosahu se v tomto případě provede takto: při investici 10 PB (zvětšení dosahu o 50%) se o příslušná procenta zvýší všechny meze kouzla. Při uvedených 50% bude tedy kouzelníka přesun stát: 1 mag za každých 15 sáhů do 150 sáhů, dál 2 magy za každých 15 sáhů do 300 sáhů, pak 3 magy za každých 15 sáhů do 450 sáhů atd. Přesun do vzdálenosti 400 sáhů bude tedy kouzelníka stát: 10 magů (do 150 sáhů) + 20 magů (dalších 150 s. - do 300 sáhů) + 21 magů (za posledních 100 sáhů - 100:15 = 6,67 (zaokrouhlí se nahoru) - 7*3 = 21 magů) = 51 magů.

Podle tohoto systému tedy může na 10. úroveň dojít kouzelník s 11 kouzly a 59 magy - nebo taky s 25 magy a 45 kouzly - podle toho, co je pro kterého kouzelníka výhodnější. Častěji se ale bude vyskytovat kouzelník, který bude mít méně kouzel nebo méně magenergie, ale např. jeho blesky budou zasahovat protivníky na dvojnásobnou vzdálenost. A takový hyperprostor II, který vás za 30 magů přnese do vzdálenosti 300 sáhů.... to může být otázka života a smrti. Pro mágy pak může mít smysl třeba hypnóza, jejíž past je o dost vyšší, než by napovídala úroveň zkušenosti - sebejistého protivníka to může vyvést z míry a případně (zprostředkovaně) i ze života.

PŘÍKLAD:

Modrý blesk zasahuje cíl do vzdálenosti 10 sáhů. Kouzelník Fix nerad plýtvá magenergií na silná kouzla a dává přednost varování, ale varování na vzdálenost pouhých deseti sáhů se mu zdá trošku riskantní s malou šancí na únik v případě neúspěchu. Proto při postupu obětuje 2 kouzla (20 PB) na zlepšení svých Modrých blesků. Za 20 PB může zvýšit dosah kouzla o 100% a tudíž jeho Modré blesky od úrovně, na kterou postupuje, budou zasahovat protivníky už na vzdálenost 20 sáhů. V praxi to samozřejmě nebude znamenat jakési imaginární „zakoupení dosahu", ale trpělivé a soustavné cvičení sesílání modrých blesků pod vedením zkušeného mistra - tak jako při výuce nového kouzla.

Val Dor & Agupi



LEKTVARY DUŠE

Lektvary duše jsou vynálezem pyrofora Wabmiry, žijícího v opuštěných trpasličích dolech v Bílých horách. Wabmira po otci zdědil předkus, spoustu alchymistické literatury a co je hlavní, obrovský talent k vynalézání nových postupů. Zůstává tajemstvím, jak Wabmira přišel k několika vyběleným místům na různých částech těla a k řadě míst popálených a poleptaných, ale od té doby, co jen náhodou přežil omyl jednoho ze svých hraničářských přátel, odmítl dále pracovat jako bojový pyrofor a věnuje se výzkumu (ten omyl spočíval ve Wabmirově předkusu a několika vybělených místech na hlavě - hraničář Rin si jeho hlavu spletl s králíkem, na padesát sáhů ho střelil doprostřed čela a pyroforovi přitom rozmlátil na střípky jeho vzácnou čelenku, chránící proti neštěstí).

V následujících letech Wabmira vyprodukoval mnoho nových vynálezů (málokdo ví, že například rachejtle naváděné Bílými blesky vynalezl právě on), ale největší proslulost získaly jeho Lektvary duše. Tyto lektvary původně Wabmira vymyslel pro sebe - konkrétně Bílý lektvar, ale při studiu vztahů mezi jednotlivými složkami narazil na tolik zajímavých možností, že se zastavil až po dohotovení celé série lektvarů.

Lektvary duše jsou čtyř druhů - lektvar Bílý, Zlatý, Rudý a Černý. Od Bílého k Černému jsou stále silnější a jejich použití spolu nese různá rizika, ale také v případě úspěchu platí, že čím silnější lektvar, tím silnější účinek. Zvláštní na lektvarech je to, že až na vzácné výjimky (jako upíří zuby) lze většinu ingrediencí volně koupit na trhu či běžně získat.

Bílý lektvar

Přemáhá veškeré strasti a bolesti duše - po jeho požití se sice neztrácí vědomí o věcech, které trápí a sužují, ale lektvar pomáhá tyto věci přemáhat. Problémy se zdají menší a hlava lektvarem pročištěná se těžkostmi nesužuje,

ale hledá jejich řešení. Ten, kdo lektvar požil, i tváří v tvář smrti hledá skulinku, kudy by proklouzl zpod katovy sekery.

Působení: Požití tohoto lektvaru odstraňuje veškeré postihy inteligence způsobené únavou, mučením či jiným utrpením a ruší postihy při hodech z důvodu nervozity či časové tísně - při současném vyčerpání je postih při hodech pouze poloviční. Zvyšuje postřeh o 20%, odolnost na 21/+5 - působí po 7-12 směn. Po uvedené době se dostavují na 1-2 směny halucinace a zmatenost.

Výroba: Do čtvrtky kozího mléka, jež stálo jeden den v kameninové nádobě, vlož snítku máty peprné, dva bobkové listy a jeden rozdrcený surový jantar asi za 10 zlatých. Do směsi dále vlij mléko z jednoho kokosu a vonné silice extrahované z borovicové smůly. Zahřívej a jakmile směs začne vřít, přihoď dvě menší lysohlávky a trs helmovky ředkvičkové. Směs svař na 1/20 původního objemu, zbytek nech volně odpařit na slunci a sedlinu pak vezmi. Vzniklý prášek rozdrť v mosazném hmoždíři, aby byl co nejjemnější. Prášek vydrží ve váčku podle vlhkosti 1-3 týdny, v suchu a dobře uzavřen 2-4 měsíce. Užívá se šňupáním, přičemž se z jedné výroby získá 30 dávek. Má charakteristický zápach po houbách.

Další ingredience: 10 zl / 5 magů

Další vlivy: Při používání tohoto "lektvaru" vzniká návyk na používání. Při použití 1x týdně vzniká návyk během jednoho roku, 2x týdně - během dvou měsíců, 1x za dva dny - během tří týdnů, 1 x denně - během týdne, častěji - během tří dnů. Postavě, která je na lektvaru závislá, se v okamžiku, kdy nezíská další dávku, sníží inteligence, odolnost a obratnost o 1, po další vysazené dávce o 2, po další o 3 (tj. celkem 6!) - dále se postižení nezhoršuje a po týdnu začne mizet rychlostí 1 stupně vlastnosti týdně. Přesvědčení abstinující postavy se výrazně zhoršuje. Odvykací kůra trvá tolik týdnů, kolik dávek postava požije během jednoho týdne. Během této kůry musí postava denně vypít čtvrtku kozího nebo kobylího mléka.

Zlatý lektvar

Umožňuje v některých případech léčbu duševních postižení. V tomto případě je potřeba, aby lektvar vypila osoba postižená - přítomný mág pak bude mít duši postiženého otevřenou a bude moci nahlédnout do všech jejích zákoutí a nalézt tak příčinu neštěstí. Otevření duše je navíc tak úplné, že mág, který postižení hledá, je často schopen svou vůlí napravit to, co v duši bylo poškozeno.

Působení: Použití tohoto lektvaru rovná se naprostému odblokování mysli a duše vzhledem k magickým postupům čtení mysli a vnuknutí. Osoba odblokovaná strne a je zcela podřízena mágovi, který léčbu provádí. Takto je možno například zjistit a zrušit Poslání, ale třeba i napravit "snížení inteligence" při útocích nezpůsobených mentálním soubojem. Lektvar je však možno použít i pro vydolování potřebných vzpomínek (např. z mysli zajatce). Co se týká zásahů do mysli, umožňuje lektvar pouze příkazy "vzpomeň si"

a "zapomeň". Lektvar působí jednu směnu - pak si ten, kdo lektvar pil, háže proti pasti Odl~6~1k6 směn/1-3 dny duševní strnulosti.

Výroba: V mořské vodě rozpusť 4 kusy sušeného drceného vraního oka, vlož po třech kusech plavuně vidlačky a přesličky bahenní (obé čerstvé) či po devíti kusech bylin sušených. Pomocí zrcadla a čoček usměrni sluneční svit tak, aby v bańce vyvolal var. Za varu pak vlij obsah žlučníku nejedovatého hada či krokodýla.

Další ingredience: 30 zl / 20 magů

Další vlivy : Lektvar je poněkud zdraví škodlivý, takže je třeba podávat jej současně s lektvarem Rudého kříže. V případě opomenutí postava bezprostředně po vypití musí házet proti pasti Odl~8~2-12/4-24. Jak v případě úspěchu, tak i neúspěchu po jedné směně působení lektvaru upadá postava do bezvědomí trvajícího 7-12 hodin.

Rudý lektvar

Rudý lektvar je schopen vrátit inteligenci tam, kde se dříve nalézala a byla postižena mentálním soubojem, kouzlem či jinou zlou vůlí. Ten, kdo lektvar vypije, musí silou zbytku své vůle a celou silou svého já prorazit blokády vzniklé v mysli a obnovit místa, která se zdají být vypálená. Samozřejmě, čím delší doba uplyne od postižení, tím menší šance je na návrat k původnímu stavu duše a mysli.

Působení: Po použití tohoto lektvaru se postava pokouší o jeden stupeň zvýšit svou inteligenci (nejvýše však na původní mez), pokud byla tato inteligence postižena. Postižený sečte současné bonusy (postihy) za inteligenci a odolnost a přičte 10. Od výsledku odečte počet dní, které uplynuly od snížení inteligence. Pokud hodem k10 podhodí výsledné číslo, podařilo se obnovit jeden stupeň inteligence.

Výroba 1. složka: Vař pět šípků s pět květy ibišku a po dobu 30 směn vytrvale míchej krápníkem z vápencových jeskyní. Pak vhoď na špičku nože prášku z Rumělky (Cinnabaryt) - HgS. Tato složka vydrží po dobu 6 měsíců, je-li uchovávána ve skle a ve tmě.

2. složka: Vyžíhej nad plamenem čerstvou ovčí krev (desetinu čtvrtky) a rozřeď octem. Pak vsyp dva drcené krystaly ametystu a vlož plátek kůry z lýkovce 10 coulů dlouhý a 5 široký. Tato složka vydrží 2 dny. Před podáním je nutno složky smíchat s červeným vínem a nejpozději během jedné směny vypít.

Další ingredience: 70 zl / 45 magů

Další vlivy: Lektvar při prvním požití během 24 hodin působí jako jed Odl~6~2-12/4-24, při dalším požití má past sílu 9. Po požití se dotavují po dobu 7-12 hodin průjmy, halucinace, divoké a živé sny. Je-li požit další lektvar před odezněním účinku předchozího, mění se past na Odl~10~4-24/8-80.

Černý lektvar

Černý lektvar je schopen ve vzácných případech obnovit vzpomínky a znalosti, o které postižený přišel zásahem ducha či jiného netvora upíjejícího úroveň. Není však schopen obnovit vzpomínky a znalosti, které pozřela vzluha - tyto vzpomínky jsou stráveny a není odkud je vrátit. Zásah duchů funguje odlišně - způsobuje pouze zapomenutí, které je možné dostatečně razantním způsobem vrátit zpět, a proto také v některých případech Černý lektvar funguje.

Působení: Tímto lektvarem je možné v některých případech vrátit jednu úroveň zkušenosti, která byla vzata netvorem upíjejícím úroveň. Jedná se však o lektvar s dost značnými vedlejšími účinky a proto by měl být užíván vzácně a jen v případech, které vylučují jiné, méně drastické řešení. Zejména proto, že lektvar účinkuje pouze v 50% případů.

Výroba: Ve vodě z rašeliniště či bažiny je třeba 6 hodin vařit následující ingredience (postačí sušené): několik letorostů tisu červeného nebo chvojky (nejlépe s bobulemi), 3 bobule Rulíku, kůži ropuchy a mloka, krev hranostaje, 2 drcené upíří zuby (či z upířího netopýra) - nejlépe špičáky, 1 muchomůrku červenou, hlemýždí sliz, 2 lišaje smrtihlavy, 1 saranče, 1 škorpióna, zeměžluč, drchničku rolní, pelyněk a larvy komárů. Zbude asi třetina čtvrtky tekutiny. Tu je třeba vypít - ihned za ní lahvičku svěcené vody a lektvar Modré Hvězdy.

Další ingredience: 250 zl / 73 magů

Další vlivy: Po požití tohoto lektvaru se dostavují následující příznaky - strnulost, halucinace, amok, ve vyjímečných případech nic nebo sebevražedné pokusy. Pijící si háže proti pasti Odl~10~4-24/4-24 a hod k%. Pak v 1-30% postava upadá na 1-6 dní do bezvědomí, v 31-60% postava 1-6 dní trpí halucinacemi ve spánku i za bílého dne, v 61-80% postava dostane záchvat ničivého vzteku, kdy rozbíjí cokoli a kohokoli po dobu 7-12 hodin, v 81-95% další následky postava nemá, v 96-100% se postava po 1 den bude pokoušet jaýmkoli způsobem sprovodit se ze světa. Postava, která Černý lektvar vypije, získává téměř doživotní nedůvěru ke všemu, co začíná na ALCH.

Závěrem: Černý lektvar Wabmira objevil, když se po ránu vrátil z flámu a pokoušel se uvařit si lektvar Rudého kříže. Po jednom z dalších tahů pak uvařil lektvar, který znehodnotil celou laboratoř drobnými kousky svého objevitele.

Val Dor & Agupi

Dech draka spolu s nakladatelstvím Altar a Domem dětí a mládeže v Olomouci si vás dovoluje pozvat na

GAMECON '96

který se bude konat 11.-14. července 1996 v Olomouci v prostorách DDM, tř. 17. listopadu 47.

Na programu conu je Mistrovství republiky v Dračím doupěti a několik dalších DrD turnajů, turnaje v Talismanu a BattleTechu, turnaje v Magicu, Doomtrooperu a Shadowrunu (pakliže se zúčastní firma Blackfire Games) a různé hry pro vyplnění volného času (budete-li ještě nějaký mít).

Po zkušenostech z loňska jsme se rozhodli nezajišťovat stravování (místo toho bude k dispozici seznam míst v blízkém okolí, kde se dá dobře a levně najíst). Ubytování je zajištěno v tělocvičně (vlastní spacák nutný) za 15 Kč na noc, pro náročnější jej můžeme zajistit na VŠ kolejích (cca 100 Kč/noc, studenti VŠ polovic). Je nutné vzít si s sebou na con přezůvky.

Účast v Mistrovství v DrD je omezena počtem 30 nejvýše osmičlenných družin, proto se ve vlastním zájmu přihlašte co nejdřív. Podrobné informace o Mistrovství v DrD budou uvedeny v příštím čísle Dechu draka.

Přihlášky posílejte na adresu
Jana Uhrová, poste restante, 771 00 Olomouc 1
Každý účastník musí mít vlastní přihlášku!
Platbu proveďte na účet u Komerční banky, č. účtu 61433811 / 0100
Jako variabilní symbol uveďte vaše rodné číslo.
Pokud budete chtít ubytování na kolejích, budete za něj platit až na místě podle aktuálního ceníku.

Přihláška

Jméno: Rodné číslo: . . . . . / . . . .
Bydliště: PSČ:

Vstupní poplatek
do 31.3.96 ... 40 Kč
do 30.4.96 ... 50 Kč
do 31.5.96 ... 60 Kč
do 30.6.96 ... 70 Kč
později ... 80 Kč

Ubytování
čtvrtek ... 15 Kč
pátek ... 15 Kč
sobota ... 15 Kč

Celkem: .....

Chci se zúčastnit Mistrovství v DrD: ano - ne
Mám zájem o tyto další turnaje:

SF klub AVALON vyhlašuje soutěž

CORWINOVY SPISY

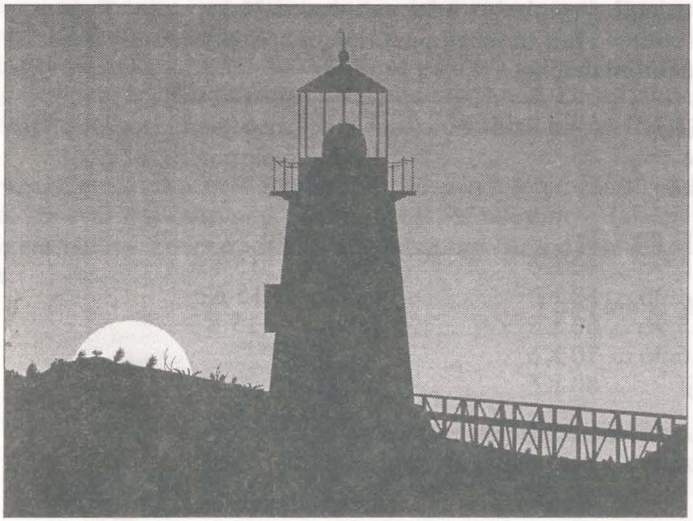
Corwin, hlavní hrdina prvních pěti dílů ságy o Amberu, se v pozdějších dobách věnoval doplňování svých zápisků o příběhy, které se dozvídal na svých cestách. V Amberu jsou známy pod názvem Corwinovy spisy.

Přispějte i vy svým příběhem z Amberu, jediného pravého světa. Hodnotit se bude originalita, kvalita zpracování námětu a zachování všech příznaků Amberu. Napište samostatné příběhy, rozpracování epizod ságy, parodie, nakreslete obrázky. Psané příspěvky posílejte na disketě (označené jménem a adresou), nejlépe v T602, Word, AmiPro. Posílejte kvalitní kopie kreseb nebo originály (se jménem a adresou). Diskety a originály vrátíme. Zašlete jakýkoliv počet prací a písemný souhlas (s datem, podpisem, jménem, adresou a názvy povídek a kreseb) s jedním otištěním ve Zbraních Avalonu. Porota bude práce hodnotit jako anonymní. Nejlepší práce budou odměněny.

1. cena - pozvánka na AVALCON s úhradou ubytování a vstupného, SF knihy, dary sponzorů

2.-5. cena - pozvánka na AVALCON s úhradou vstupného, SF knihy, dary sponzorů

Všichni zúčastnění dostanou 1 výtisk Speciálu Zbraní Avalonu, kde bude otištěno několik nejlepších prací (vyjde v nákladu 500-1000 ks). Slavnostní vyhlášení vítězů bude na párty AVALCON.



AVALCON

5.-7.7.1996 Chotěboř

Setkání příznivců sci-fi, fantasy, hororu, SF her a her na hrdiny, UFO a kosmonautiky.

Zatím můžeme slíbit:
výhodné umístění, nízké ceny, soustředění akcí s ubytováním a stravováním, promítání sci-fi filmů v kině, skutečnou párty s hudbou a speciálním programem, zvláštní nabídku pro ufology a příznivce kosmonautiky, počítačové hry, prodej sci-fi modelů, burzu a prodej sci-fi a fantasy knih, překvapení.

Doprava:
Vlakem: Chotěboř leží na trati Havlíčkův Brod - Pardubice
Autem a autobusem: Chotěboř leží na silnici č.345, na tu odbočíte ze silnic 34, 37, 38 (110 km z Prahy, 100 z Brna).

Ubytování: na den a osobu
v ubytovně Obchodní Akademie, v Hotelech do 90,-
v tělocvičně OA na žíněnkách (vlastní spacák) do 20,-

Vstupné na celou třídenní akci:
do 31.3. ... 60,-
do 31.5. ...100,-
do 5.7. ...150,-
Ženy a dívky polovic!
V ceně je zahrnuto: vstupné na všechny akce conu včetně promítání v kině, vstupné na párty a materiály.

Stravování: jídelna OA - celodenní strava (3 jídla) do 65,-

kontaktní adresy:

Ladislav Pátek
Žitná 1461
583 01 Chotěboř

tel.: 0453 / 3273

Andromeda s.r.o.
Ing. Václav Pravda
Tyršova 548
583 01 Chotěboř

tel.: 0453 / 8219

PARCON - BOHEMIACON '96

Ústí nad Labem, Pedagogická fakulta UJEP
29.8.-1.9.1996

Vyplněné přihlášky posílejte na adresu: SF klub NAZCA, P.O. BOX 17, 400 01 Ústí nad Labem.

Bankovní spojení: Česká spořitelna a.s, okresní pobočka, Mírové náměstí, 400 58 Ústí nad Labem, číslo účtu 3109153-418/0800

Pokud posíláte peníze složenkou, uveďte jako variabilní symbol svoje rodné číslo. Pokud platíte bankovním převodem, napište nám číslo svého účtu na zadní stranu přihlášky. Doklad o zaplacení pečlivě uschovejte!

Zahraniční účastníky prosíme, aby nám peníze neposílali. Vše vyřešíme v hotovosti na místě.

Ubytování je zajištěno ve vlastním spacáku (30 Kč) nebo na VŠ kolejích (100 Kč). Stravování je zajištěno v jídelně SPŠ.

Jméno a příjmení:
Adresa:
Rodné číslo:

Povinné poplatky:
Materiály 70,-
Vstupné do 31.3.96 ... 50,-
do 30.6.96 ... 70,-
do 20.8.96 ... 90,-
později ... 100,-

Nepovinné poplatky:
Čt ubytování (30/100) .....
Pá oběd (35).....
večeře (35).....
ubytování (30/100) .....
So oběd (35).....
večeře (35).....
ubytování (30/100) .....

Celkem .....

Podruhé a naposled

Naší celoroční soutěže ve znalostech fantasy literatury se tentokrát zúčastnilo pouhých 5 (slovy pět) lidí, proto jsme se rozhodli s pořádáním této soutěže skončit.

Oněch pět odvážlivců se umístilo následovně:

1. Zdenka Drapáčová, Brno
2. Martin Vojnar, Olomouc
3. Lukáš Děcký, Ostrava
4. Zdeněk Orel, Karviná
5. Cyril Brom, Praha

Všichni obdrží předplatné Dechu draka na rok 1996 a první tři i drobné ceny.

A ještě správné odpovědi:

1. kolo - TVOROVÉ

Uvedení tvorové pocházejí z následujících děl:
Jiran - Živé meče Ooragu, Farmer - Kamenný bůh, Aldiss - Helikonie, Le Guinová - Čaroděj Zeměmoří, Dever - cyklus Lone Wolf, Moorcock - Město šelem, Morressy - Kedrigern a spletitá výprava, Kadlečková - Meče Lorgan, Sapkowski - Menší zlo, Schweitzer - Každý z nás je legenda, Tolkien - Návrat krále, Pratchett - Barva kouzel, Zelazny - Znamení Chaosu, Craig - Čarodějka a moře démonů, Howard - Almuric.

2. kolo - DRACI

Uvedení draci pocházejí z následujících děl:
Morressy - Kedrigern a hlas pro Princeznu, Kadlečková - Meče Lorgan, Asprin - Další prima mýtus, Tolkien - Farmář Giles z Hamu, Le Guinová - Čaroděj Zeměmoří, Weis & Hickman - Draci podzimního soumraku, Andres - Wetemaa, McCaffrey - Dračí let, Skipper - Dlouhý den Valhaly, Pratchett - Barva kouzel, Dickson - Drak a jiří, Sapkowski - Hranice možností.

3. kolo - KRIS-KROS

Po doplnění jmen Berit, Sefrenie, Kalten, Aphrael, Sparhawk, Ulath, Kurik, Bevier, Talen, Tynian lze z písmen v označených políčkách sestavit jméno Ehlana.

4. kolo - Zeměplocha

Jména zvířat jsou Berilia, Tubul, T'Phon Velký, Jerakeen, Laolith, Truhlík, Hafal, Silver. Příjmení mágů jsou Malich, Počasvosk, Zovce, Odfrkl, Mykadlo, Dobrořez, Spold, Idilot.

5. kolo - OSMISMĚRKA

Po vyškrtání jmen Yarpen, Essi, Ciri, Renfri, Geralt, Eskel, Borch, Marigold, Visenna, Yennefer, Triss zbudou v osmisměrce písmena dávající jméno Calanthé.

6. kolo - HUMOR VE FANTASY

Uvedené postavy pocházejí z těchto dimenzí: Perv, Lukla, Pakla, Imper, Tulp, Mega.
Citáty jsou vybrány z děl: Asprin - Zrození mýtu, Engliš - Večerní souboj, Morressy - Kedrigern a hlas pro Princeznu, Pratchett - Soudné sestry, Sapkowski - Věčný oheň, Stasheff - Vzkříšení krále Skřeta.

Dech Draka

Vám nabízí

Protože výše poštovného a jiných poplatků není zrovna zanedbatelná, rozhodli jsme se (jako ostatně i jiná nakladatelství) nabídnout vám možnost, jak ušetřit - pomocí čtenářského konta. Co to pro vás bude znamenat? Objednáte-li si něco z naší produkce, budeme vám sice k ceně připočítávat poštovné, ale z ceny zboží vám poskytneme slevu 20%. Takže při objednávce v hodnotě 50 Kč vám sleva pokryje poštovné, při vyšší hodnotě objednávky ještě ušetříte.

A jak si čtenářské konto založit? Pošlete minimálně 100 Kč na náš účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200. (Technická poznámka: na některých poštách se stále odmítají smířit s tím, že účet je jednoznačně identifikován svým číslem, a tvrdohlavě vyžadují jeho název - účty u Banky Haná ovšem názvy nemají!) Pak už stačí jen tehdy, když budete mít zájem o něco z naší produkce (včetně předplatného Dechu draka), poslat objednávku na naši adresu, a do čtrnácti dnů (budete-li mít na kontě dostatečnou částku) obdržíte požadovanou zásilku. S ní vám zašleme i informaci o nové výši vašeho konta.

Co si tedy u nás v současné době můžete objednat?

Dech draka 1-6/1994	jedno číslo 17 Kč celý ročník 90 Kč
Dech draka 1-6/1995	jedno číslo 22 Kč celý ročník 120 Kč
Dech draka 1-6/1996	jedno číslo 29 Kč celý ročník 162 Kč
Síla oceli - fantasy hra pro 2 hráče	43 Kč
Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad - první díl série gamebooků	49 Kč
Hexový papír A3 - oboustranný, dvě velikosti hexů	2 Kč
Placka GAMECON '95	15 Kč

Naše nabídka se samozřejmě bude dále rozšiřovat a my vás o všech novinkách budeme na stránkách Dechu draka včas informovat.

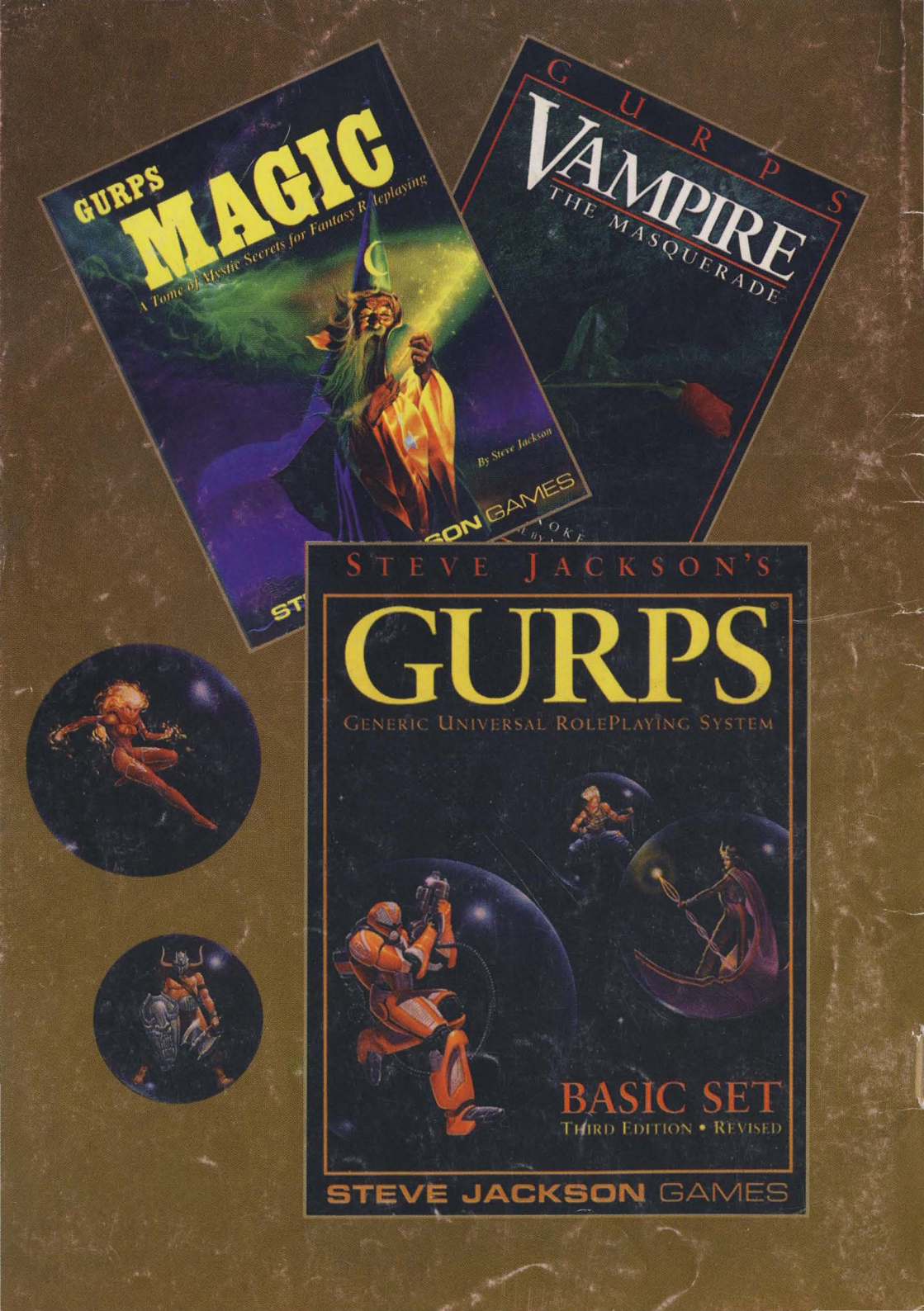
Pakliže nemáte zájem založit si čtenářské konto a přitom si u nás chcete něco objednat, samozřejmě můžete. K celkové hodnotě vaší objednávky přičtěte 10 Kč poštovné a výslednou částku poukažte na náš účet. Zde ovšem musíte počítat s větším zdržením, protože mezi odesláním peněz a jejich připsáním na náš účet může uplynout i několik týdnů.

Dech draka - časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka
P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1
tel.: (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789
ISSN 1211-2771
Podávání novinových zásilek povoleno Oblastní zprávou pošt v Ostravě č. j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994.

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
Toto číslo vychází v lednu 1996
1. strana obálky: Martina Pilcerová
Doporučená cena: 29,- Kč

©Dech draka 1996


GURPS
MAGIC
A Tome of Mystic Secrets for Fantasy Roleplaying
By Steve Jackson
GAMES
GURPS
VAMPIRE
THE MASQUERADE
STEVE JACKSON'S
GURPS
GENERIC UNIVERSAL ROLEPLAYING SYSTEM
BASIC SET
THIRD EDITION • REVISED
STEVE JACKSON GAMES